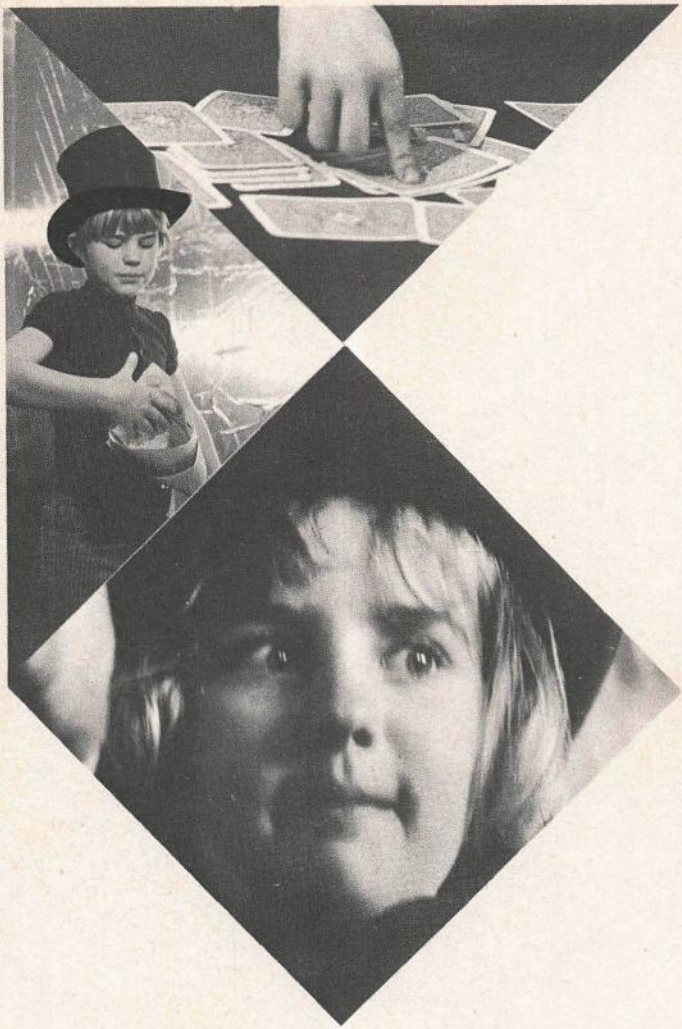
Zaubern

Michalski

Mein Hobby

Ravensburger Taschenbücher ®

Ravensburger



99 Zauberkunststücke und Zauberscherze

Martin Michalski · Ilse Keiler

Zaubern

Otto Maier Verlag
Ravensburg

12. überarbeitete Auflage des 1936 unter dem
Titel »Zauberbuch für Kinder« entstandenen Werkes von
Frau Ilse Keiler.

Erstmals 1978 in den Ravensburger Taschenbüchern
© 1963, 1968, 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Neubearbeitete Auswahl aus:
»Zauberbuch für Kinder« und »Die Zauberpalme und
13 andere Zaubertricks«, beide von Martin Michalski

Umschlagkonzeption: Kirsch & Korn, Waldburg
Umschlagbild, unter Verwendung eines Fotos von
Barbara Bräuning, von Kirsch & Korn

Illustrationen: Irene Scharwächter
Fotos: Barbara Bräuning
Layout: Christel Burggraf

Alle Rechte dieser Ausgabe vorbehalten durch
Otto Maier Verlag Ravensburg
Gesamtherstellung: Verlag und Druckerei G. J. Manz AG, Dillingen
Printed in Germany

5 4 3 2 1 82 81 80 79 78

ISBN 3-473-39449-1

Inhalt

Einleitung	9
Vorbereitungen	11
1. Der Zauberstab im Geldtäschchen	18
2. Die Zauberpalme	19
3. Zwei verzauberte Äpfel	21
4. Chinesisches Papierwunder	24
5. Der schwebende Zauberstab	26
6. Der verbrannte Faden	26
7. Das verzauberte Seil	28
8. Geheimnisvolle Kreuze auf der Hand	30
9. Das Kreuz auf dem Zucker	30
10. Eine Zahl erscheint	31
11. Das zerbrochene Streichhölzchen	32
12. Das feine Gefühl	33
13. Der scharfe Blick	33
14. Röntgenstrahlen	35
15. Die geheimnisvollen Zahlenscheiben	35
16. Zahlenkarten	37
17. Bildkarten	41
18. Die verhexte Zündholzschachtel	44
19. Geheimschrift	45
20. Die Zaubertüte	46

21. Zauberkellen 50
22. Tinte in Wasser verwandeln 52
23. Ein Glas durchdringt den Tisch 54
24. Geld durch den Tisch zaubern 55
25. Geheimnisvolle Seilvase 56
26. Das Geld unter der Kanne 59
27. Vier Apfelstücke unter einem Hut 59
28. Drei Mandeln unter einem Hut 62
29. Das verschwundene Geld 63
30. Geld verschwindet im Wasser 66
31. Der Pfennig wird ins Glas gezaubert 68
32. Geld breitschlagen 69
33. Der Pfennig in der Hand 70
34. Seltsame Tuchfärbung 71
35. Verwandlung einer Spielkarte 73
36. Der zerschnittene Papierring 74
37. Die vertauschten Bälle 76
38. Die vertauschten Spielkarten 79
39. Die verzauberte Weinflasche 80
40. Die Zauberschlange 81
41. Feuer essen 82
42. Durch eine Postkarte kriechen 83
43. Die indische Wundermatte 84
44. Zauberbilder 86

45. Der schwebende Spazierstock 88
46.–54. Rechenkunststücke 89
55.–57. Tricks mit Zahlen 95
58.–63. Kartenkunststücke 97
64. Der Weg in den Himmel –
Ein Zauberscherz mit Papier 110
65. Der unverletzbare Magier 113
66. Der verschwundene Würfel 114
67. Der berühmte Eierbeutel 116
68. Domino-Karten 118
69. Immer kommt eine 5 heraus 119
70. Das Wunder im Zylinderhut 120
71. Die festgezauberte Hand 121
72. Gedanken lesen 122
73. Die Zauberschlingen 123
74. Geld durch ein Loch stecken 124
75. Der Holzperlentrick 124
76. Das eingerahmte Stiefelpaar 126
77. Die gefesselte Schere 127
78. Befreiung aus einer Schlinge 129
79. Das Holzkugelpärchen 131
80.–88. Allerlei lustige Tricks und Zauberscherze 133
89.–98. Spiele mit Streichhölzern 137
99. Ein gezeichneter Vogel kann spazierengehen 141

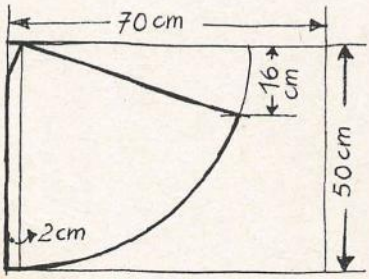
»Hokuspokus fidibus, dreimal schwarzer Kater!«
Hinter dem Zaubertisch steht der große Zauberer. Er bewegt seinen Zauberstab, murmelt geheimnisvolle Worte und zaubert. Vor ihm sitzen mit großen Augen die Kinder und sind so still, daß man sie gar nicht hört. Sie wollen alle sehen, was sich da vorn ereignet; und es geschehen nach jedem Zauberspruch unerklärliche Dinge: Da verwandelt sich Tinte in Wasser, da verschwindet ein Geldstück, da erscheint plötzlich in der Hand des Zauberers ein schwarzes Kreuz, und immer mehr und immer weiter wird gezaubert. Die kleinen Kinder staunen und sperren Augen und Mund weit auf, um ja alles zu sehen. Die großen Kinder aber, vor allem die großen Jungen, passen ganz scharf auf, denn sie wollen herausfinden, wie die Zauberei vor sich geht.

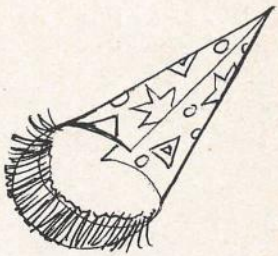
Wir alle haben schon oft einem Zauberkünstler zugesehen, sei es im Fernsehen oder bei einer Veranstaltung. Immer ist die Verwunderung groß gewesen über all die unwahrscheinlichen Dinge, aber größer noch war der Wunsch, hinter die Schliche und Tricks der Künstler zu kommen. Und so bekam ich selber Lust, all die Kunststücke zu zaubern, die ich als Kind mit den Geschwistern und den Spielkameraden machte, und die vielen Zaubereien, die ich inzwischen dazugelernt habe. Und wenn ich als Zauberer so vor einer Kinderschar stand, die mit gespannter Aufmerksamkeit alles verfolgte, was ich tat, dann habe ich gespürt, daß die meisten Zuschauer am liebsten selber Zauberlehrling geworden wären. Und ich weiß auch, daß ihr selber gern zaubern möchtet. Dieses Buch soll euch dabei helfen. Ich habe hier eine Reihe von Zauber-, Karten-, Zahlen- und anderen Kunststücken aufgeschrieben und erklärt, die ihr alle selber vorführen könnt, ihr müßt sie nur gut einüben, damit sie euch gelingen!
Nun also auf zum Hokuspokus!

Euer Zauberlehrer

Vorbereitungen

Bevor wir nun anfangen, uns die Kunststücke anzusehen und zu üben, wollen wir eine schöne Zauberbude mit viel Material herstellen und einen wirksamen Zauberer aus uns machen.





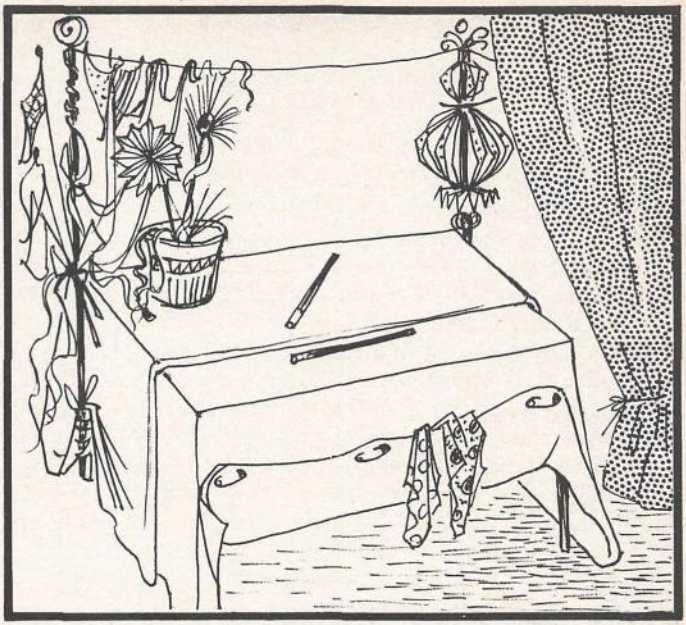
Zuerst einmal machen wir eine Kopfbedeckung. Dazu nehmen wir einen Bogen Karton, den man in vielen Farben in der Größe von 50 × 70 cm in Papiergeschäften bekommt. Auf diesen Bogen zeichnen wir uns an eine Schmalseite einen 2 cm breiten Streifen. Dann schlagen wir mit einem selbstgemachten Zirkel (aus einem Streifen Karton oder einem Faden mit Reißnagel) einen Kreisbogen, so daß die lange Seite auch nur 50 cm lang ist. Dieses Stück schneiden wir aus und schneiden noch einen Streifen ab in Form eines Tortenstückes, ungefähr 16 cm an der breiten Seite, sonst würde der Hut zu weit werden. Wir bekleben unseren Hut mit buntem Papier in verschiedenen Formen, biegen ihn herum, kleben oder halten ihn mit Musterklammern an dem 2-cm-Rand zusammen. Graue oder schwarze Seidenfransen kleben wir unten als Haare an. Damit uns der Hut nicht vom Kopf rutschen kann, machen wir mit Musterklammern an jeder Seite ein Band zum Binden fest.

Die Kostümierung für den Zauberer sollte recht bunt und lustig sein. Am besten bitten wir unsere Mutter, dabei zu helfen. Anregungen für die Zauberkleidung bekommt ihr aus den verschiedenen Zeichnungen.
Zum Beispiel können wir einen sogenannten Russenkittel verwenden, dazu binden wir noch einen bunten Schal als Gürtel um. Über ein weißes Hemd oder eine Bluse ziehen wir eine lose fallende Weste. Sehr wirkungsvoll ist auch ein Kittel mit weiten Ärmeln, dazu eine Strumpfhose. Wir können uns auch als Fakir verkleiden und einen Turban auf den Kopf setzen.
Der Zauberer muß langsam sprechen, wenn er die Zauberformeln sagt, und überhaupt alle seine Handlungen durch

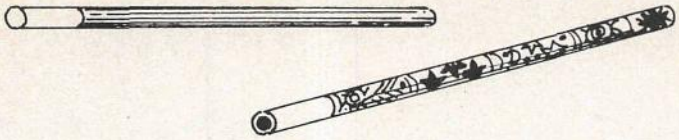
Reden begleiten, damit die Aufmerksamkeit der Zuschauer, besonders in kritischen Augenblicken, von den Händen des Zauberers abgelenkt wird. Auch der Zauberlehrling ist dafür da, der Aufmerksamkeit ab und zu eine andere Richtung zu geben. Der Lehrling ist ebenfalls bunt angezogen: eine einfache Bluse, eine lange Hose, ein buntes Tuch als Schärpe und eine lustige Kopfbedeckung, das genügt schon. Er weiß genau, wie gezaubert wird, und muß helfen, wenn es einmal etwas festzuhalten gibt. Oder er muß in einem dicken Buch die Zauberformel suchen, und er muß so lebhaft werden können, daß alle Zuschauer ihn ansehen und der Zauberer nun schnell etwas tun kann, was keiner so genau sehen darf.

Der Zauberer ist fertig, und wir wollen uns nun überlegen, wie wir die Zauberbude zurechtmachen und einrichten.

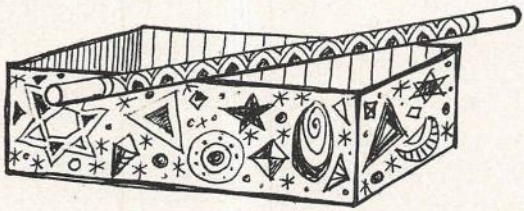
Am besten nehmen wir einen mittelgroßen Tisch, den wir so vor eine Zimmerwand stellen, daß für den Zauberer hinter dem Tisch noch genügend Platz bleibt. Den Tisch kann man auch gut vor eine Zimmerecke stellen, aber auch hier so, daß rund herum noch Platz ist. Am günstigsten steht er in einer Tür zwischen zwei Zimmern, weil dann nach beiden Seiten Raum ist – der vom Zuschauer nicht gesehen werden kann –, um einige Gegenstände, die erst später benutzt werden sollen, aufzubewahren. Der Tisch wird mit einer großen dunklen Decke bedeckt, die an drei Seiten bis auf den Fußboden hängt. An der Tischseite, die der Zuschauer nicht sehen kann, schlagen wir die Tischdecke noch einmal ein Stück nach oben und halten diesen Umschlag mit Sicherheitsnadeln fest, so daß eine lange Tasche entsteht, in die wir manches verschwinden lassen können. Nun schmücken



wir unseren Tisch und das Zimmer dort, wo der Zaubertisch steht, mit Papierschlangen, bunten Laternen, Fähnchen usw. Wenn wir an jeder Schmalseite des Tisches eine Stange befestigen (wir binden sie am Tischbein fest), so daß sie noch ein ganzes Stück über die Platte des Tisches nach oben ragt, und dann von einer Stange zur anderen einen Faden spannen und vielleicht auch noch von jeder Stange zur Wand, so haben wir uns eine richtige Bude gemacht. An die Seiten hängen wir so viel Papierschlangen über die Schnur, daß es wie ein Vorhang aussieht. Die Schnur vorn zwischen den beiden Stangen schmücken wir mit kurzen Papierschlangen, Laternen und Fähnchen, oder wir denken uns eine ganz andere Zauberbude aus, jeder so, wie er sie gern haben möchte. Die erste Sitzreihe für die Zuschauer darf nicht zu nah am Zaubertisch stehen, damit man uns nicht so sehr auf die Finger sehen kann. Auf dem Tisch haben wir all unsere Zaubersachen in der Reihenfolge unserer Vorführungen liegen.



Das Wichtigste ist nun unser Zauberstab. Hierzu verwenden wir ein Rundholz (ungefähr 25 cm lang, 1 cm dick). Der Stab wird schwarz bemalt oder überklebt. Die Enden sind weiß. Vielleicht machen wir uns auch noch einen zweiten Zauberstab aus einem runden Holzstab, den wir bunt bemalen. Dieser Zauberstab liegt offen auf dem Tisch und wird zur Abwechslung manchmal genommen, zum Beispiel wenn uns ein Kunststück nicht gelungen ist und wir es noch einmal versuchen wollen. Doch bei diesem »noch einmal machen« eines Kunststückes müssen wir sehr vorsichtig sein. Wiederholen wir eine Sache, die vorher nicht geklappt hat, so müssen wir alles etwas anders machen, damit die Zuschauer nicht erkennen können, wie der Trick geht.



Wir brauchen nun noch eine ganze Menge anderer Dinge, die wir aber nachher besprechen wollen, wenn wir uns die Kunststücke ansehen, in denen sie vorkommen. Ein wichtiges Hilfsmittel wird noch auf den Tisch gestellt. Es dient uns zum unbemerkten Aufnehmen und Ablegen von Gegenständen. Die Zauberkünstler nennen es »Servante«. Am besten eignet sich dafür ein Schuhkarton ohne Deckel, den wir außen bunt bekleben. Über diese Servante legen wir den Zauberstab. Wenn wir ihn aufnehmen oder ablegen, können wir Gegenstände ergreifen und auch unbemerkt wieder verschwinden lassen.
Bevor wir nun die einzelnen Kunststücke lernen, wollen wir alles noch einmal zusammenfassen, was wir beachten müssen:

Die 7 Regeln der Zauberkunst

1. Regel: Übung ist wichtig
Bevor man einen Trick vorführt, muß er sehr oft geübt werden, am besten vor einem möglichst großen Spiegel.

2. Regel: Keine Wiederholung
Vor den gleichen Zuschauern ist die Gefahr der Entdeckung zu groß, und die Wirkung des Zauberkunststücks geht verloren.

3. Regel: Stets Ruhe bewahren
Jeden Zaubertrick sollte man mit ruhigen Bewegungen und vorher einstudierten Worten vorführen. Geht wirklich einmal etwas schief, darf man sich nicht aus der Fassung bringen lassen. Meist kann der Trick noch durch einen extra langgezogenen Zauberspruch gerettet werden.

4. Regel: Immer den richtigen Standort wählen
Während der Vorführung darf sich kein Zuschauer seitlich oder hinter dem Zauberplatz aufhalten. Der Zaubertisch sollte mindestens 3 m von den Zuschauern entfernt stehen.

5. Regel: Zaubergeräte verschließen
Vor und nach der Zaubervorstellung sind alle Zaubergeräte unter Verschluß zu halten, am besten in einem Koffer.

6. Regel: Richtige Trickauswahl
Man sollte nur Zaubertricks vorführen, die man perfekt beherrscht.

7. Regel: Keinen Trick verraten
Das ist oberstes Gesetz der Magie! Ein Trick darf niemals, auch dem besten Freund nicht, verraten werden. Wenn das Geheimnis gelüftet wird, ist ein Trick für immer verloren.

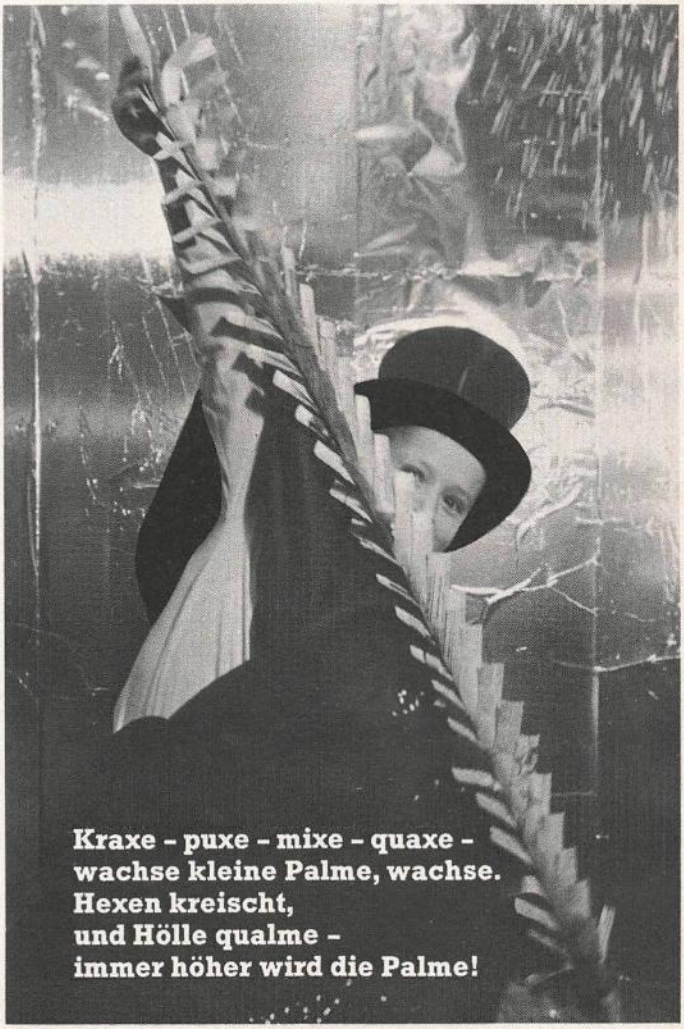
1. Der Zauberstab im Geldtäschchen

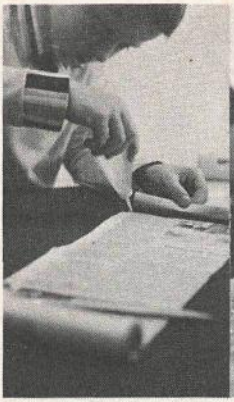
Zauberstab, Geldtäschchen

Aus einem Geldtäschchen, das wir vom Tisch genommen haben, holen wir den Zauberstab hervor. – Wir hatten den Stab, ehe wir ins Zimmer kamen, in unseren linken Ärmel gesteckt. Mit der linken Hand nehmen wir nun das Geldtäschchen auf, öffnen es, greifen hinein und ziehen den Stab hervor, denn das Täschchen hat unten ein Loch. Es ist gut, wenn ihr eine einfach Geldbörse nehmt, die nur ein Fach hat und vielleicht auch noch gefüttert ist. Dann könnt ihr das Futter oben am Bügel etwas lostrennen und das Leder unten an der Kante auftrennen. Wenn man dann einen Zuschauer in das Täschchen sehen läßt, kann er kein Loch entdecken.

2. Die Zauberpalme

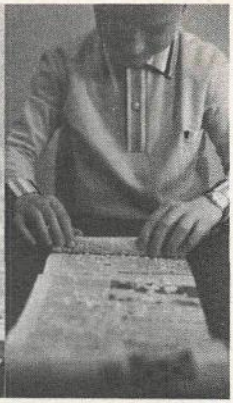
Zeitungs- oder buntes Papier, Schere, Klebstoff, Konfetti





Schneide Streifen von etwa 16 cm Breite. Klebe sie aneinander, bis du einen Papierstreifen von etwa 2 m Länge erhältst.

Streue über die ganze Bahn Konfetti.



Rolle den Streifen der Länge nach zusammen.

Halte die Rolle waagrecht, damit noch kein Konfetti herausfällt.

Schneide sie viermal bis zur Mitte ein.

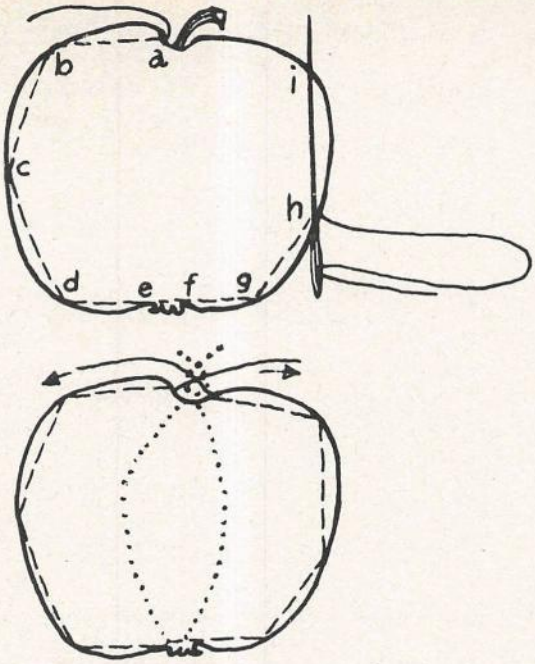
Ziehe nun von innen her die Rolle auseinander . . . Unter einem Konfetti-Regen entsteht die immer länger werdende Palme.

3. Zwei verzauberte Äpfel

Äpfel, Nadel, Zwirn, Zauberstab

Einen Apfel, der auf dem Tisch liegt, verzaubern wir so, daß er unter der Schale schon in zwei oder vier Teile zerschnitten ist. Von außen ist dem Apfel nichts anzusehen, er hat schöne rote Backen und riecht so gut, daß jeder gleich hineinbeißen möchte. Nachdem der Zauberer seinen Zauberspruch gesagt hat, macht er mit dem Stab einen oder zwei Schnitte von oben nach unten durch die Luft, schält dann den Apfel nicht zu dünn ab, und siehe da, der Apfel zerfällt in zwei oder vier Teile. – Wir haben uns vorher den Apfel folgendermaßen zurechtgemacht: Wir nähen mit einer langen dünnen Stopfnadel und einem Zwirnsfaden. Zuerst wird die Nadel beim Stiel in den Apfel gestochen (bei a) und kommt dann, nachdem sie ein kleines Ende unter der Schale

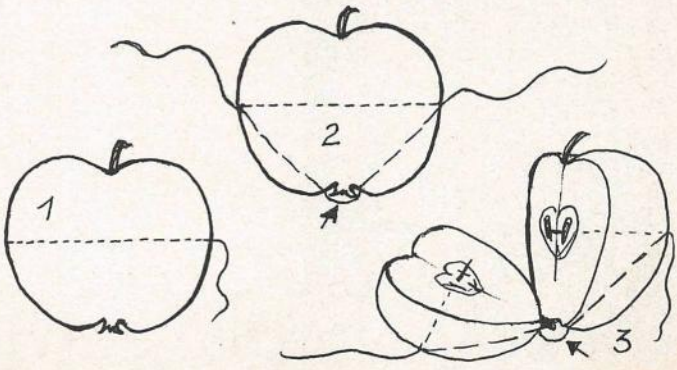
entlanggegangen ist, wieder heraus (bei b). Der Faden wird so angezogen, daß noch ein Ende heraushängt. In das gleiche Loch wird nun hineingestochen, und wieder ein Ende weiter kommt die Nadel heraus (bei c), der Faden wird angezogen. Immer weiter wird so genäht, bis wir einmal um den Apfel herum sind und Anfangs- und Endfaden beide



beim Stiel heraushängen. Nun ziehen wir vorsichtig beide Enden stramm, so daß der Faden den Apfel zerschneidet (die punktierte Linie zeigt, wie der Faden dann im Apfel liegt). Dabei muß man aufpassen, daß der Faden nicht die Schale neben dem Stiel zerreißt, darum ziehen wir den linkshängenden Faden nach rechts und den rechtshängenden nach links herüber, also über Kreuz, lassen dabei aber die Fäden nicht los, damit sie nicht wieder unter die Schale rutschen. Wenn wir nun fühlen, daß sich der Faden nicht mehr so leicht ziehen läßt, dann ist er beim Kerngehäuse angelangt. Wir fassen nun beide Enden sehr fest an und ziehen mit einem Ruck nach unten die Fadenschlinge aus dem Apfel heraus. Vielleicht schneidet sie dabei sogar den Stiel mit durch. Soll der Apfel nachher in vier Teile zerfallen, so nähen wir noch einmal in der anderen Richtung um den Apfel herum, wieder beim Stiel angefangen und beim Stiel aufgehört. Ihr müßt immer Zwirnsfaden nehmen, jeder andere würde zu leicht am Kerngehäuse zerreißen.

Ein anderes Zauberkunststück mit einem Apfel geht so: Wieder bereiten wir uns einen Apfel vor. Mit einer langen Stopfnadel nähen wir quer durch den Apfel einen schwarzen Faden, den wir dicht an der Schale an beiden Seiten abschneiden. Nun nähen wir einen zweiten Faden so durch den Apfel, daß wir an der gleichen Stelle wie eben in den Apfel stechen, aber bei der Blüte herauskommen. Das Ende des Fadens lassen wir lang heraushängen und nähen weiter von der Blüte – wobei der Faden außen um die Blüte herumgeht – bis zu der Stelle, bei der wir auch das erste Mal aus dem Apfel herauskamen. Wir lassen auch an dieser Seite ein langes Ende des Fadens hängen. Dieser Faden läßt sich nun hin- und herziehen.

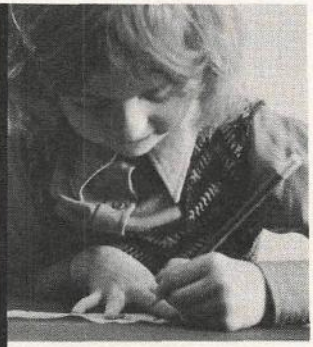
In der Zaubervorstellung zeigen wir den Apfel und wie wir den Faden ziehen können. Mit einem sehr scharfen Messer schneiden wir den Apfel vom Stiel bis zur Blüte, quer zu dem Faden, durch (Vorsicht! den Faden an der Blüte nicht mit zerschneiden). Wir zeigen nun den Apfel, ohne ihn aus der Hand zu geben, herum, indem wir ihn vorsichtig auseinanderklappen; bei der Blüte lassen wir beide Teile zusammen. Im Kerngehäuse sieht man nun wieder den zerschnittenen schwarzen Faden. Der Apfel wird nun wieder zusammengeklappt, und der Faden wird dadurch wieder ganz gezaubert, indem wir mit dem Zauberstab Zeichen über den Apfel machen und dazu eine Zauberformel sagen. Dann zeigen wir, daß der zerschnittene Faden wieder durchläuft, indem wir noch einmal den unversehrten Faden hin- und herziehen.



4. Chinesisches Papierwunder

Kreppapier
Schere
Filzstift oder
Pinsel mit Farbe
Klebstoff

Warum bleibt der zerschnittene Papierstreifen ganz?



Schneide von einer Kreppapierrolle zwei Streifen ab (ca. 2 cm breit und 60 cm lang) und bemale sie mit Schriftzeichen.

Biege an einem Streifen ein Ende um und klebe es zu einer Schlaufe fest.

Falte einen zweiten Streifen wie eine Ziehharmonika zusammen und schiebe ihn in die geklebte Schlaufe des ersten.

Zeige den Zuschauern den ganzen Papierstreifen.

Behalte die Schlaufe in der Hand verborgen und laß den Streifen hin- und herpendeln.

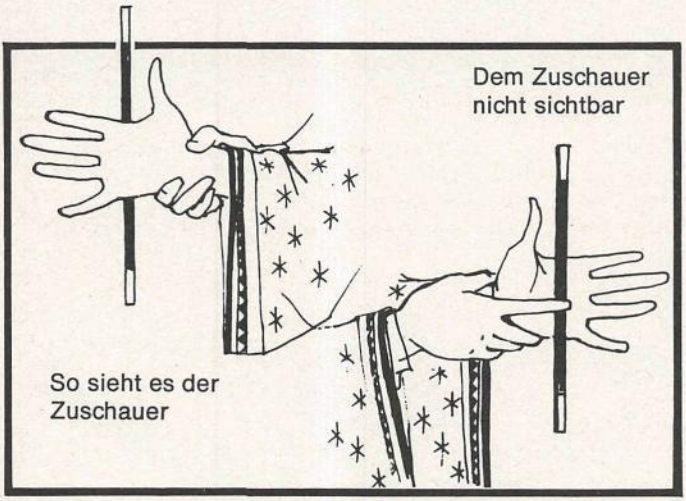
Reiße einige Stücke vom Streifen ab, löse dabei auch die Schlaufe in deiner Hand. Verbirg die vielen kleinen Schnitzel gut in deiner Faust

und ziehe aus der anderen den zusammengefalteten Streifen hervor. Hokus pokus — er ist wieder ganz!

Versuche die Papierschnitzel so bald als möglich in der Hosentasche oder woanders verschwinden zu lassen.

5. Der schwebende Zauberstab

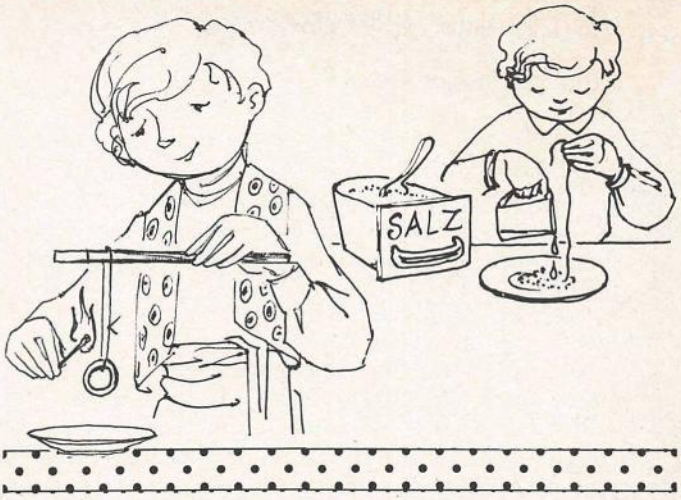
Nach einigen magnetischen Bewegungen an unserem Zauberstab in Längsrichtung schwebt plötzlich zu aller Erstaunen der Stab am Handteller.
Wie wir es machen, zeigt die Zeichnung. Wichtig ist, daß der volle Handrücken den Zuschauern gezeigt wird. Die Finger können wir dabei spreizen, um die Täuschung noch vollkommener zu machen.



6. Der verbrannte Faden

Zauberstab, Faden, Salz, Ring, Zündhölzer

Wir hängen einen Faden mit einer Schlinge über den Zauberstab und binden unten an den Faden einen kleinen Messingring an. Zünden wir nun den Faden an, so fällt der Ring herunter, weil der Faden zu Asche verbrennt. Nun hängen wir noch einen Faden mit einem Ring an den Zauberstab,



sagen einen Zauberspruch, zünden den Faden an, und der Ring bleibt hängen, obwohl man sehen kann, wie die Flamme den Faden verbrennt. – Dieser zweite Faden war präpariert. Aus Mutters Salzfaß nehmen wir einen Teelöffel Salz und schütten es auf eine Untertasse. Dann gießen wir Wasser dazu, so viel, bis alles Salz aufgelöst ist. In dieses Salzwasser legen wir nun den Faden. Erst nach 24 Stunden nehmen wir ihn heraus und lassen ihn trocknen.

Verbrennt man nun den mit Salzwasser getränkten Faden, halten die Salzkristalle den Aschenfaden so zusammen, daß er den kleinen Messingring noch tragen kann.

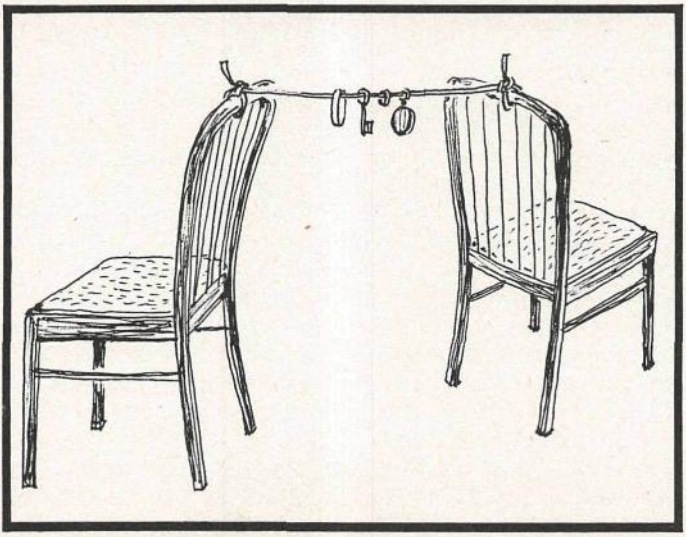
Wenn ihr Lust habt, könnt ihr mit diesem Aschenfaden noch weiter zaubern. Ihr nehmt ihn vom Zauberstab, macht den Ring ab und zerreibt den Faden zwischen den Händen zu Asche. Dann zeigt ihr diese herum in euren sonst leeren Händen. Wenn ihr nun die Asche noch mal in den Händen zerreibt, zaubert ihr aus ihr einen neuen Faden hervor. – Diesen neuen Faden hattet ihr ganz klein zusammengedrückt zwischen den Fingern verborgen und beim zweiten Reiben unauffällig in die Hand geholt.

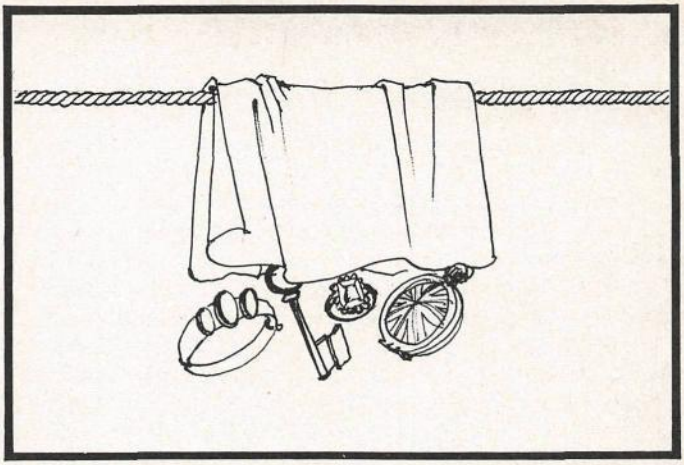
Solche ähnlichen Kunststücke könnt ihr euch auch selber ausdenken, gerade mit Fäden läßt sich noch mancherlei machen.

7. Das verzauberte Seil

Seil mit Druckknöpfen

Wir zeigen ein etwa 120 cm langes Seil vor. Mit einer Hand fassen wir es in der Mitte an, mit der anderen Hand ziehen wir die beiden Enden, die herabhängen, etwas stramm. Das soll dem Zuschauer beweisen, daß wir ein ganz normales Seil verwenden. Vom Publikum leihen wir uns eine Taschenuhr, einen Ring, einen Schlüssel und einen Armreif oder ähnliches. Diese Gegenstände ziehen wir auf die Schnur auf und binden die Enden an zwei Stuhllehnen fest. Jetzt erklären wir, daß wir die Gegenstände herabzaubern können, ohne dabei ein Seilende zu lösen. Wir decken ein Tuch über die Seilmitte und öffnen darunter den Seilverschluß. Dabei ist zu beachten, daß wir die beiden Seilteile immer gespannt halten. Die Gegenstände werden abgenommen, das Seil wird wieder zusammengemacht. Keiner unserer Zuschauer wird sich dieses Wunder erklären können. Dieses Kunststück können wir auch umgekehrt vorführen: die entliehenen Gegenstände werden unter dem Tuch auf das Seil gezaubert.





Die Vorbereitung des Seils ist ganz einfach. Wir nehmen zwei Seilstücke von je 60 cm Länge und nähen an jedes Ende die Hälfte eines stabilen Druckknopfverschlusses. Damit die Enden nicht ausfransen und das Seil durch das Begreifen mit den Händen nicht zu schnell unansehnlich wird, bestreicht man das ganze Seil mit etwas farblosem Lack oder UHU-Klebstoff.

Das verzauberte Seil

8. Geheimnisvolles Kreuz auf der Hand

Papier, Kohlestift, Seife, Zündhölzer

Auf ein Stück weißes Papier malen wir mit einem Kohlestift ein Kreuz. Wir zeigen es herum und auch unsere Hände, an denen nichts Besonderes zu sehen ist. Dann halten wir das Papier mit dem Kreuz über eine Flamme und lassen es verbrennen. Die Asche zerreiben wir in den Händen, und auf der einen Hand erscheint nun das Kreuz, das wir vorher auf den Zettel malten. – Bevor wir mit aller Zauberei anfingen, haben wir uns draußen mit einem feuchten Stück Seife das gleiche Kreuz auf die Hand gemalt, das wir nachher auf das Papier zeichnen. Wenn wir die Asche nun leicht in den Händen zerreiben, bleibt der schwarze Staub auf der etwas angetrockneten Seife haften, so daß das Kreuz nun dunkel auf der hellen Handfläche erscheint. Nicht immer wird das Kreuz ganz schwarz auf der Hand, manchmal ist es nur grau, aber es muß immer die gleiche Form haben wie das auf dem Papier.

9. Das Kreuz auf dem Zucker

Würfelzucker, Bleistift, Glas mit Wasser

Auf ein Stück Würfelzucker zeichnen wir mit einem ganz weichen Bleistift ein Kreuz, das wir den Zuschauern zeigen. Dann holen wir uns irgend jemand, der seine Hände zeigen muß, damit auch alle sehen, daß sie sauber sind. Wir nehmen den Zuschauer nun bei der Hand, führen ihn an den Zaubertisch und legen seine Hand auf ein Glas mit Wasser, in das wir das Zuckerstück gelegt haben. Wenn sich der Zucker aufgelöst hat, oder wenn er zum größten Teil zerfal-

len ist, wird die Hand vom Glas wieder hochgehoben und das Kreuz befindet sich nun auf der Innenfläche der Hand des Zuschauers.
Bevor wir die Hand des Zuschauers anfaßten, drückten wir einmal kräftig mit dem Daumen auf das Bleistiftkreuz auf dem Zucker, welches sich nun auf unserem Daumen abzeichnet. Mit diesem Daumen drücken wir, während wir den Zuschauer zum Zaubertisch führen, in seine Handfläche. Das Kreuz drückt sich natürlich nun auch dort ab.

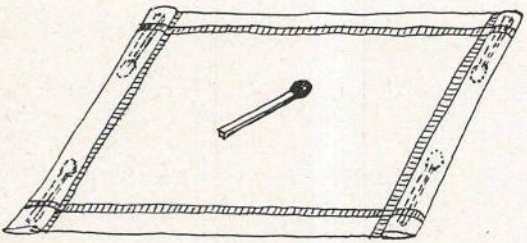
10. Eine Zahl erscheint

Tafel, Kreide, Papier

Der Zauberer zeigt eine kleine schwarze Tafel, die auf beiden Seiten unbeschrieben ist. Die Tafel wird in weißes Papier gewickelt und mit beiden Händen hochgehalten. Jemand muß nun eine ein- oder zweistellige Zahl nennen.
Wenn alle ganz scharf an diese Zahl denken und der Zauberer seinen Spruch sagt, erscheint die Zahl auf der Tafel; alle können sie sehen, wenn die Tafel wieder ausgewickelt ist.
Das weiße Papier ist an einer Stelle, die so groß wie die Tafel ist, mit Kreide eingerieben. Beim Einwickeln muß diese Stelle nun innen gerade gegen eine Tafelseite kommen, und die Tafel wird dann so gehalten, daß die Seite mit der Kreide nach hinten zeigt, nicht zum Zuschauer. Der Daumen des Zauberers, der beim Halten auch hinter der Tafel ist, schreibt die genannte Zahl gegen das Einwickelpapier. Dadurch wird der Kreidestaub gegen die Tafel gedrückt und bleibt dort haften.
Andere Zauberkunststücke dieser Art könnt ihr euch selber noch ausdenken. Stearin von Kerzen zum Beispiel ist eine etwas klebende Masse, mit der man auf einer Tafel schreiben kann, ohne daß man es sieht. Kreidestaub würde aber auf diesem Geschriebenen klebenbleiben. Mehr verraten wir euch nicht, denkt allein darüber nach.

11. Das zerbrochene Streichhölzchen

Taschentuch, Zündhölzer



Jetzt eine Zauberei, die euch immer gelingen und die auch Erwachsenen, euren Eltern zum Beispiel, Spaß machen wird.

In ein ausgebreitetes, frisches Taschentuch lassen wir in die Mitte ein Streichhölzchen legen. Nun wickeln wir das Taschentuch zusammen, fühlen durch das Tuch, wo das Hölzchen liegt, zeigen es mit dem Tuch herum, lassen es befühlen und von einem Zuschauer zerbrechen. »Hokus pokus fidibus!« Wir wickeln das Streichhölzchen aus, und – es ist heil und ganz! Ein paarmal können wir dasselbe Kunststück vorführen, immer wird das Hölzchen nachher wieder heil sein, obwohl alle gesehen und gehört haben, wie es zerbrochen wurde. – Wir brauchen für diese Zauberei ein Hohlsaum-Taschentuch. Ihr wißt doch, wie das aussieht? Der Rand des Taschentuchs hat eine durchbrochene Kante, die so aussieht, als sei ein kleines Loch neben dem anderen. Der Saum, der um diese Kante herumläuft, ist hohl, man kann in ihn Streichhölzer hineinstecken, und das sind dann diejenigen, die wir nachher zerbrechen lassen. Wir müssen nur aufpassen, daß wir niemals das falsche Hölzchen erwischen, das in die Mitte gelegt wurde!

12. Das feine Gefühl

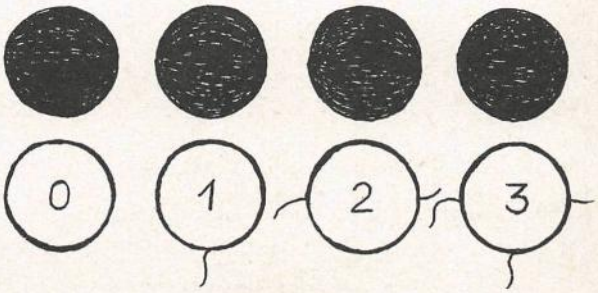
Geldstücke, Bleistift

Drei gleiche Geldstücke liegen auf dem Tisch. Während der Zauberer draußen ist, soll eines der Geldstücke gekennzeichnet werden, z. B. durch ein Bleistiftzeichen usw. Einer der Zuschauer nimmt das gekennzeichnete Geldstück fest in die Hand. Der Zauberer wird hereingerufen und legt die zwei übrigen Geldstücke in einen Behälter. Das dritte Geldstück wird von demjenigen, der es immer noch in der Hand hält, zu den zwei anderen geworfen. Und doch kann der Zauberer sofort, ohne in den Behälter zu sehen, das markierte Geldstück herausholen. – Das Geldstück ist nämlich in der Hand warm geworden, die anderen zwei fühlen sich kalt an.

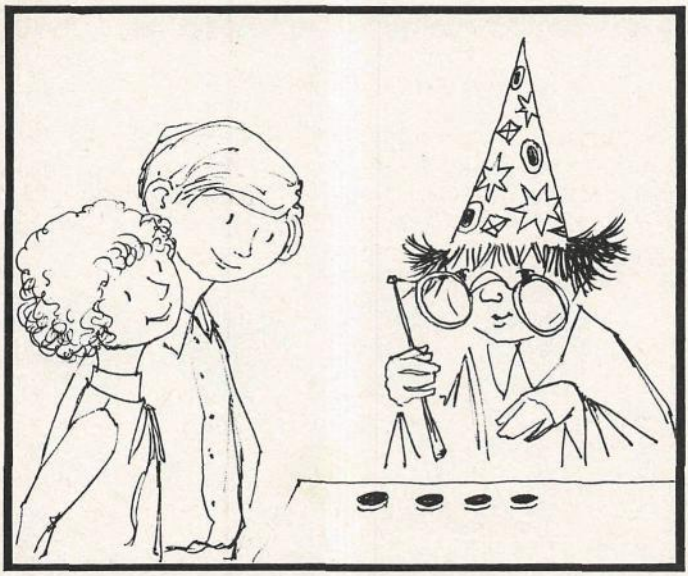
13. Der scharfe Blick

Schwarze und weiße Kartonscheiben

Als Zauberer können wir so gut sehen, daß wir durch schwarze Pappe hindurchsehen können. Wir haben vier Zahlenplättchen: auf einem steht 0, auf dem zweiten 1, auf dem dritten 2 und auf dem letzten 3. Zu jedem dieser Zahlen-



plättchen gehört ein ebenso großes schwarzes Plättchen, auf dem nichts steht. Die Zahlenplättchen sind hell, damit man die Zahlen darauf lesen kann. Der Zauberer dreht sich nun um, und einer von den Zuschauern legt die Zahlenplättchen in eine andere Reihenfolge und deckt jedes mit einer schwarzen Scheibe zu. Wenn der Zauberer nun wieder hinsieht, muß er seine Augen sehr anstrengen, er sieht durch das schwarze Plättchen und weiß, wo jede Zahl liegt. – Die Lösung ist einfach: Als wir uns die Plättchen machten, schnitten wir uns vier schwarze Scheiben für die Plättchen zum Zudecken und acht helle Scheiben für die Zahlenplättchen. Von diesen acht hellen Plättchen wurden immer zwei und zwei zusammengeklebt, damit wir noch etwas dazwischenkleben konnten – Haare! Bei Nr. 0 ist kein Haar dazwischen, bei Nr. 1 sieht ein Härchen heraus, bei Nr. 2 sind zwei Härchen sich gegenüber und bei Nr. 3 drei Härchen, davon zwei sich gegenüber und eines in der Mitte. Da die Deckplättchen genausogroß sind wie die Zahlenplättchen, stehen die Haare über, und wenn die Plättchen auf einem hellen Untergrund liegen, kann man bei genauem Hinsehen die Haare erkennen und weiß nun, wo jede Zahl liegt.



14. Röntgenstrahlen

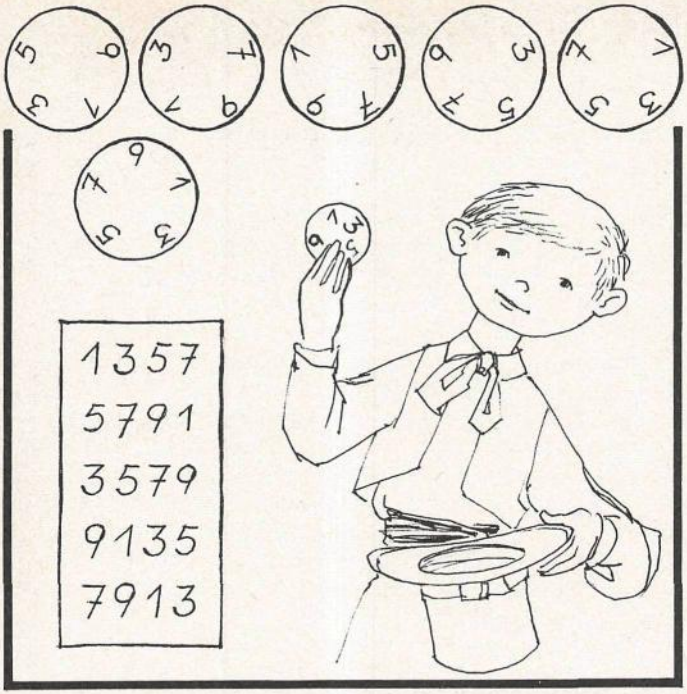
Briefumschläge, Zettel, Bleistift, Alkohol

Dazu brauchen wir starken Spiritus oder reinen Alkohol, blaue Briefumschläge, die innen ohne Muster sind, und weiße leere Zettel, etwas kleiner als die Umschläge.
Jeder bekommt nun einen Zettel und einen Umschlag. Auf den Zettel wird mit Bleistift eine Fage geschrieben, die wir später beantworten sollen, ohne die Zettel aus den Umschlägen herauszuholen. Alle Zettel sollen so in ihren dazugehörigen Umschlag gesteckt werden, daß die Schrift der Adressenseite des Umschlags zugewandt ist, nicht der Seite, die zugeklebt wird. Wir lassen uns nun alle festverschlossenen Umschläge geben und legen sie auf den Zaubertisch, auf dem, verdeckt durch andere Gegenstände, der kleine Behälter mit dem Alkohol und einem Schwämmchen oder Watte steht. Nun sagen wir, daß wir die Fragen beantworten wollen, und streichen währenddessen unauffällig mit dem Alkohol-Schwämmchen über die Vorderseite des Briefumschlags. Er wird durchscheinend, und wir können die Frage lesen und beantworten.

15. Die geheimnisvollen Zahlenscheiben

Kartonscheiben (mit Zahlen), Hut oder Behälter

Noch eine andere Zauberei mit Zahlenplättchen. Wir haben sechs Scheiben. Auf der einen stehen die Zahlen 1 3 5 7 9, auf den anderen fünf stehen immer nur vier Zahlen und ein Platz ist leer, und zwar kommen die Zahlen vor: 1 3 5 7, 3 5 7 9, 5 7 9 1, 7 9 1 3, 9 1 3 5. Diese fünf vierstelligen Zahlen stehen außerdem noch alle auf einem rechteckigen Stück Karton. Die Scheibe mit den fünf Zahlen zeigen wir keinem, die anderen zeigen wir und werfen sie dann in einen Hut.



Das Plättchen mit den fünf Zahlen haben wir im Rand oder Futter des Hutes verborgen. Wir behaupten nun, daß wir jedes Zahlenplättchen, das gewünscht wird, ohne hineinzusehen aus dem Hut nehmen können. Wir geben einem Zuschauer die rechteckige Karte mit den fünf vierstelligen Zahlen. Er soll nun eine davon nennen, und die holen wir aus dem Hut. Welche Zahl auch genannt wird, immer haben wir die richtige in der Hand.

Wir nehmen immer nur die Scheibe mit den fünf Zahlen in die Hand und halten mit dem Daumen die Nummer zu, die in der vierstelligen Zahl nicht vorkommt. Wird zum Beispiel 5791 gewünscht, so halten wir die 3 auf unserer Scheibe zu, und es sieht so aus, als hätten wir die Karte mit den vier Zahlen 5791 gezogen. Wir tun also nur so, als würden wir in den Hut greifen, drehen dabei aber nur die Scheibe, die wir immer in der Hand behalten, so, daß sie die gewünschte Zahl zeigt.

16. Zahlenkarten

Zahlenzauberkarten

Noch ein drittes Kunststück mit Zahlenkarten wollen wir lernen. Wir haben sieben Zauberkarten, die mit Zahlen beschrieben sind. Jemand denkt sich eine Zahl von 1 bis 100 und gibt euch alle die Karten, auf der die gedachte Zahl steht. Sofort wißt ihr, welche Zahl er sich gedacht hat, ihr braucht immer nur die erste Zahl jeder Karte anzusehen und diese dann alle zusammenzuzählen, das ist dann die gedachte Zahl.

1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15. 17. 19.
21. 23. 25. 27. 29. 31. 33. 35. 37.
39. 41. 43. 45. 47. 49. 51. 53. 55.
57. 59. 61. 63. 65. 67. 69. 71. 73.
75. 77. 79. 81. 83. 85. 87. 89. 91.
93. 95. 97. 99.

2. 3. 6. 7. 10. 11. 14. 15. 18. 19.
22. 23. 26. 27. 30. 31. 34. 35. 38.
39. 42. 43. 46. 47. 50. 51. 54. 55.
58. 59. 62. 63. 66. 67. 70. 71. 74.
75. 78. 79. 82. 83. 86. 87. 90. 91.
94. 95. 98. 99.

4. 5. 6. 7. 12. 13. 14. 15. 20. 21.
22. 23. 28. 29. 30. 31. 36. 37. 38.
39. 44. 45. 46. 47. 52. 53. 54. 55.
60. 61. 62. 63. 68. 69. 70. 71. 76.
77. 78. 79. 84. 85. 86. 87. 92. 93.
94. 95. 100.

Ihr könnt diese Karten sofort zum Zaubern verwenden, wenn ihr alle ausschneidet und mit selbstklebender, durchsichtiger Folie überzieht.

8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 24.
25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 40. 41.
42. 43. 44. 45. 46. 47. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 72. 73. 74. 75.
76. 77. 78. 79. 88. 89. 90. 91. 92.
93. 94. 95.

16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.
25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 48. 49.
50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 80. 81. 82. 83.
84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92.
93. 94. 95.

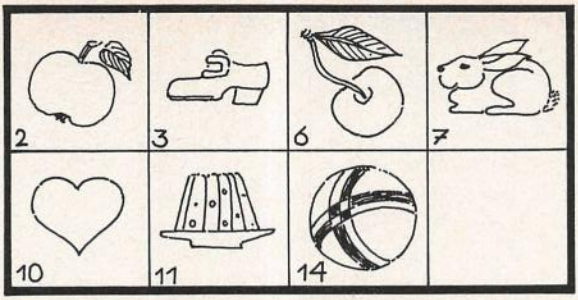
32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40.
41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49.
50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58.
59. 60. 61. 62. 63. 96. 97. 98. 99.
100.

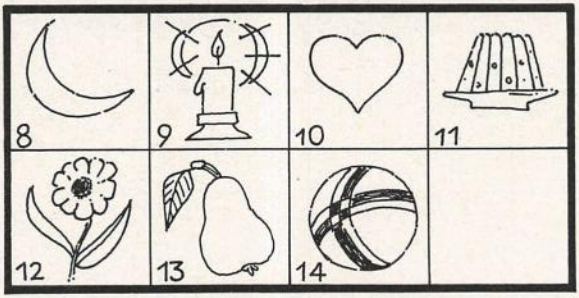
64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72.
73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81.
82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90.
91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99.
100.

17. Bildkarten

Bildzauberkarten

Für kleinere Kinder habt ihr bei euren Zaubersachen noch Karten mit Bildern und Zahlen. Die Karten sind in der Anordnung der Zahlen genauso wie die Karten, die nur Zahlen haben. Eine große Karte ist da, auf der alle Bilder sind, die es für dieses Kunststück gibt. Daraus muß sich das Kind ein Bild aussuchen. Nun gebt ihr dem Kind die anderen Karten, und es muß euch nun wieder alle die Karten geben, auf denen das ausgesuchte Bild ist. Wenn ihr wieder die erste Zahl auf jeder der Karten zusammenzählt, kommt die Zahl heraus, die zu dem Bild gehört, das sich das Kind gedacht hat.


2
3
6
7
10
11
14


8
9
10
11
12
13
14

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

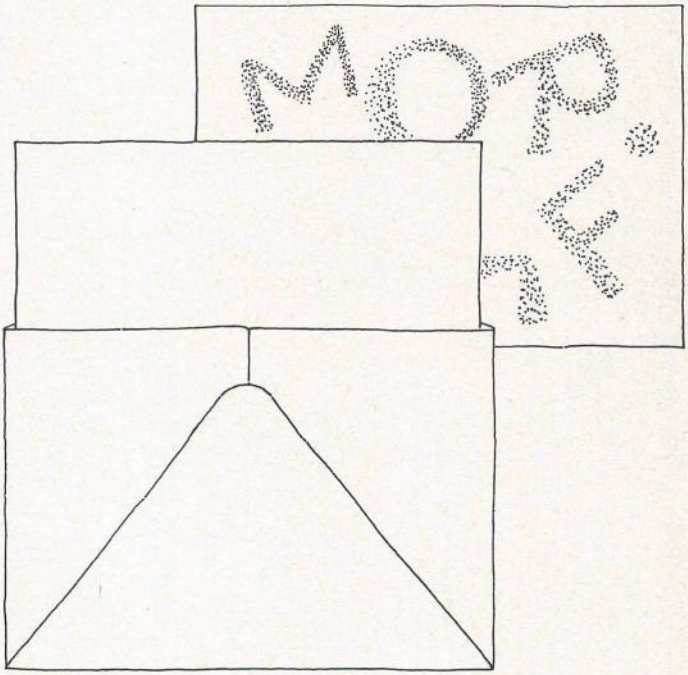
18. Die verhexte Zündholzschachtel

Zündholzschachtel, Seidentuch

Aus einer Zündholzschachtel, die wir eben noch voll mit Zündhölzern vorgezeigt haben, ziehen wir plötzlich ein kleines Seidentuch. Nachdem wir es wieder in die Schachtel gelegt haben, verwandeln wir es zurück in einfache Zündhölzer. Wir teilen uns eine Zündholzschachtel so ein, daß im oberen Teil die Hölzer nebeneinander liegen, im unteren Teil bringen wir ein kleines Tüchlein unter. Wir kleben den Boden vom Schiebeinsatz in die Mitte des Schubfaches. Bei der Vorführung brauchen wir dann bloß heimlich die Schachtel umzudrehen. Ober- und Unterseite unserer Schachtel bekleben wir mit gleichem Papier.

19. Geheimschrift

Briefumschlag, Zettel, Zitrone oder Salzlösung

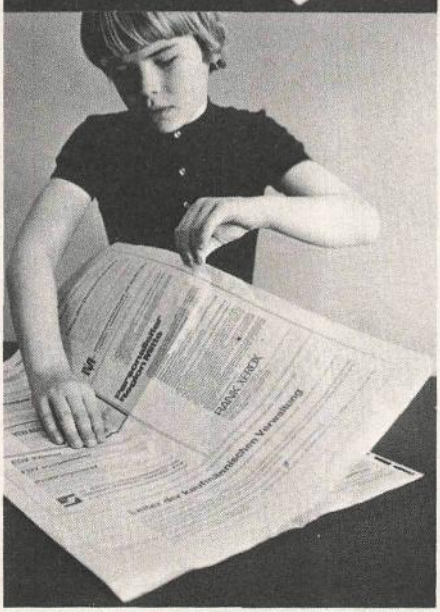


Ein anscheinend unbeschriebenes Blatt Papier zeigt ihr vor und steckt es in einen Briefumschlag, der auch leer vorgezeigt wird. Nun zaubert ihr etwas Geschriebenes auf das Papier. Dazu haltet ihr den Briefumschlag mit dem Zettel an den warmen Ofen oder in die Nähe von Feuer, oder ihr plättet einmal mit einem heißen Bügeleisen über den Umschlag. Wenn ihr nun den Zettel wieder aus dem Umschlag herausholt, steht wirklich etwas drauf. Ihr müßt vorher mit Salzlösung oder Zitronensaft etwas auf den Zettel geschrieben haben. Wenn das Geschriebene getrocknet ist, kann man fast nichts mehr davon sehen. Aber durch die Wärme verfärbt es sich und wird sichtbar.

20. Die Zaubertüte

Zeitungspapier, Klebstoff, flache Gegenstände
(z. B. Ringe, Münzen, Karten, u. ä.)

Markiere eine Zeitungspapierseite mit Linien genau wie auf dem Foto. Trage entlang den Linien Klebstoff auf.



Lege eine andere, gleich große Seite darüber und drücke sie an den Klebestellen fest.

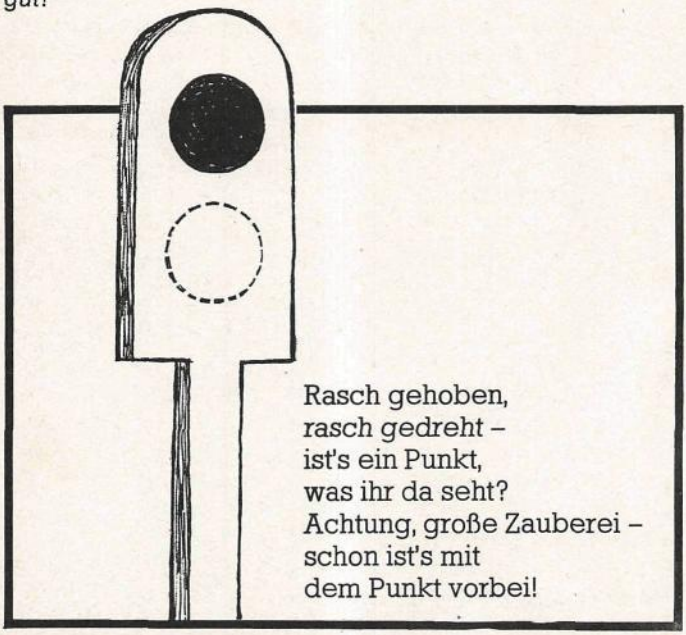
Markiere die offene Ecke mit einem Kreis und die gegenüberliegende mit einem Punkt.

Zeige den Zuschauern das Stück Zeitungspapier.

21. Zauberkellen

2 Sperrholzkellen

Aus Sperrholz sägen wir uns zwei ungefähr 8 cm lange Kellen. Wichtig ist, daß die Stiele nicht ganz rund sind, sondern noch etwas kantig, damit unser Zaubertrick auch gelingt. Auf die eine Kelle malen wir mit blauer, grüner oder roter Farbe einen Punkt, auf die zweite Kelle mit der gleichen Farbe auf eine Seite zwei gleich große Punkte. Die beiden anderen Seiten bleiben leer. In jede Hand nehmen wir nun beim Zaubern eine Kelle und zeigen die leeren Seiten vor. Durch Hochheben der Kellen und dabei schnelles Drehen zeigen wir, daß auch die anderen Seiten plötzlich leer sind. Dieses Heben und Senken muß schnell und ruckartig geschehen, damit die Kellen dabei immer gedreht werden können. Die Zuschauer können diese schnelle Drehung nicht wahrnehmen, und so erscheint es allen, als ob wir immer beide Seiten der Kellen zeigen. Übt aber vorher gut!



Rasch gehoben,
rasch gedreht –
ist's ein Punkt,
was ihr da seht?
Achtung, große Zauberei –
schon ist's mit
dem Punkt vorbei!

Nun zaubern wir auf die eine Kelle einen Punkt (wieder ruckartige und schnelle Bewegung!); die andere Seite und die andere Kelle sind leer. Jetzt wird auf die erste Kelle auch auf die andere Seite ein Punkt gezaubert. Darauf schlägt man beide Punkte auf die zweite Kelle auf eine Seite, während die erste wieder leer ist, ebenso wie die andere Seite der zweiten Kelle. Wir holen nun wieder beide Punkte zurück auf die erste Kelle, zeigen noch einmal, daß auf jeder Seite ein Punkt ist, wischen den unteren Punkt irgendwo ab, daß nun nur noch einer da ist. Dieser wird fortgeschleudert, und beide Kellen sind wieder leer wie am Anfang.

Alle Täuschungen werden nur durch schnelle, ruckartige Bewegungen und Drehungen zwischen Daumen und Zeigefinger hervorgerufen.

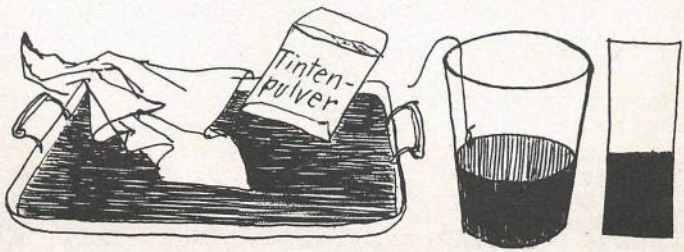
Geschwindigkeit ist keine Hexerei! Ihr müßt nur fleißig üben!

22. Tinte in Wasser verwandeln

Wasserglas, Plastikstreifen, Perlonfaden, Papier, Tuch

Ein Wasserglas, das halb voll Tinte ist, nehmen wir vom Tisch. Um zu zeigen, das wirklich Tinte in dem Glas ist, tauchen wir einen Streifen weißes Papier ein, der beim Herausnehmen so weit dunkelblau geworden ist, wie er in der Tinte gesteckt hat. O weh, da tropft die Tinte herunter. Nur gut, daß wir ein dunkles Tablett unter das Glas gestellt haben. Mit einem alten weißen Lappen wischen wir den Fleck weg, und das Tuch ist nun mit Tintenflecken beschmutzt. Nun decken wir ein Zaubertuch über das Glas, sprechen die Zauberformel, machen Zeichen mit dem Stab und nehmen das Tuch wieder fort. Die Tinte hat sich in klares Wasser verwandelt. – Unsere Vorbereitungen müssen diesmal besonders sorgfältig gemacht werden. Wir schneiden uns einen Streifen dunkelblaue Seide oder Plastik zu, der an die

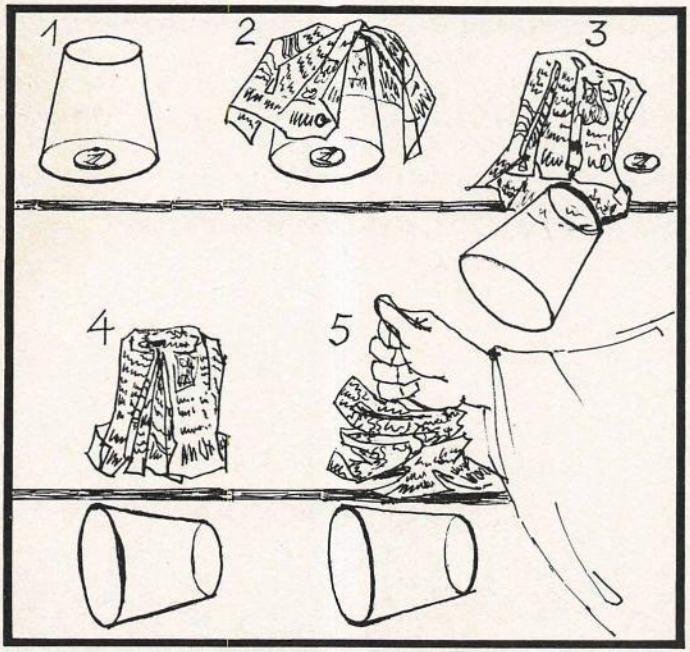
Seitenwand in das Glas gelegt wird. Anfang und Ende des Streifens müssen etwas übereinander liegen, der Streifen ist so breit, daß die Glaswand zur Hälfte oder etwas mehr bedeckt ist. An den Seidenstreifen haben wir ein Stück Perlonfaden geknotet, das über den Rand des Glases heraushängt und beim Zaubern uns zugekehrt ist. An diesem Faden wird nachher der Seidenstreifen aus dem Glas gezogen. Nun wird das Glas mit Wasser gefüllt, gerade so weit, wie der blaue Streifen reicht. Keine Wassertropfen dürfen an dem Glas zu sehen sein, auch innen muß der obere freie Rand ganz trocken sein. – Das weiße Papier, welches wir in das Glas tauchen, um zu zeigen, daß es Tinte ist, bekleben wir von der Rückseite zur Hälfte mit dem blauen Material. Beim Eintauchen drehen wir dann den Streifen schnell herum, so daß es nun so aussieht, als ob wir den Streifen in Tinte getaucht hätten. Der Tropfen, der auf das Tablett fällt (das dunkel sein muß, weil man sonst erkennt, daß es Wasser ist), wird mit einem sauberen weißen Lappen weggewischt, der danach voll Tinte ist. Deswegen haben wir vorher auf das Tablett Tintenpulver gestreut oder einen Tintenfleck gemacht, der sich nun mit dem Wasser zusammen ins Tuch wischt. – Unser Zaubertuch muß ziemlich groß sein, es muß noch weit über das Glas hinaus herunterhängen. Wenn wir dieses Tuch von dem Tintenglas wieder herunternehmen, fassen wir dabei den Faden mit an und ziehen so die blaue Attrappe aus dem Glas heraus, sie hängt dann in dem Tuch und darf nicht heraussehen. Das Tuch mitsamt dem Seidenstreifen lassen wir in der Tischtuch-Tasche an unserer Seite verschwinden.



23. Ein Glas durchdringt den Tisch

Glas, Münze, Zeitungspapier

Diesmal legt ihr eine Mark auf den Tisch und stülpt ein Kunststoff-Wasserglas darüber, das ihr mit Papier umwikkelt. Um zu zeigen, daß die Mark noch auf dem Tisch liegt, nehmt ihr das mit Papier umwickelte Glas weg und zeigt mit der anderen Hand auf das Geld. Während ihr das tut, laßt ihr unbemerkt das Glas aus dem Papier in euren Schoß fallen. Die nun leere Papierhülle setzt ihr wieder über das Geld und schlagt mit der Faust auf das angebliche Glas. Das gibt erst atemloses Erschrecken, dann viel Gelächter, wenn ihr das Glas unbeschädigt unter dem Tisch hervorholt.
Die Mark hat natürlich nichts mit dem Trick zu tun. Sie ist nur ein Vorwand, um das Glas noch einmal fortzunehmen.



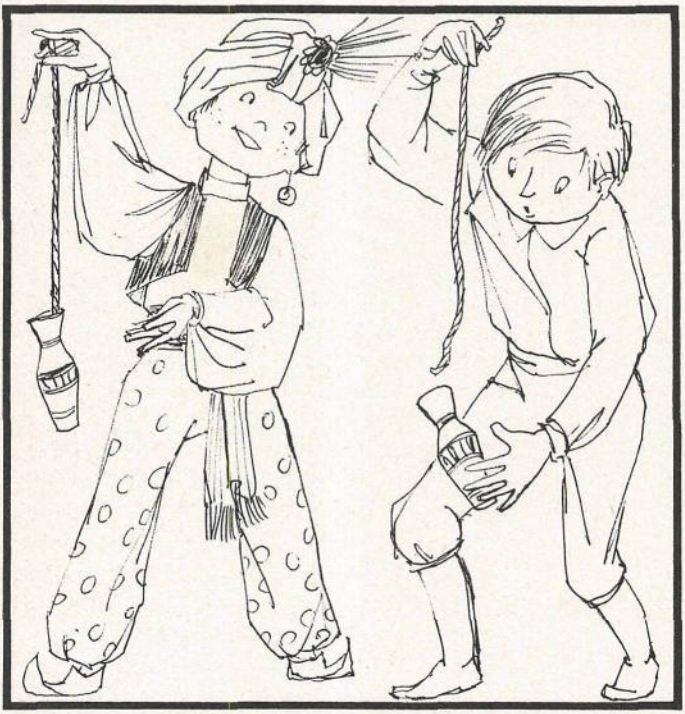
24. Geld durch den Tisch zaubern

2 Münzen

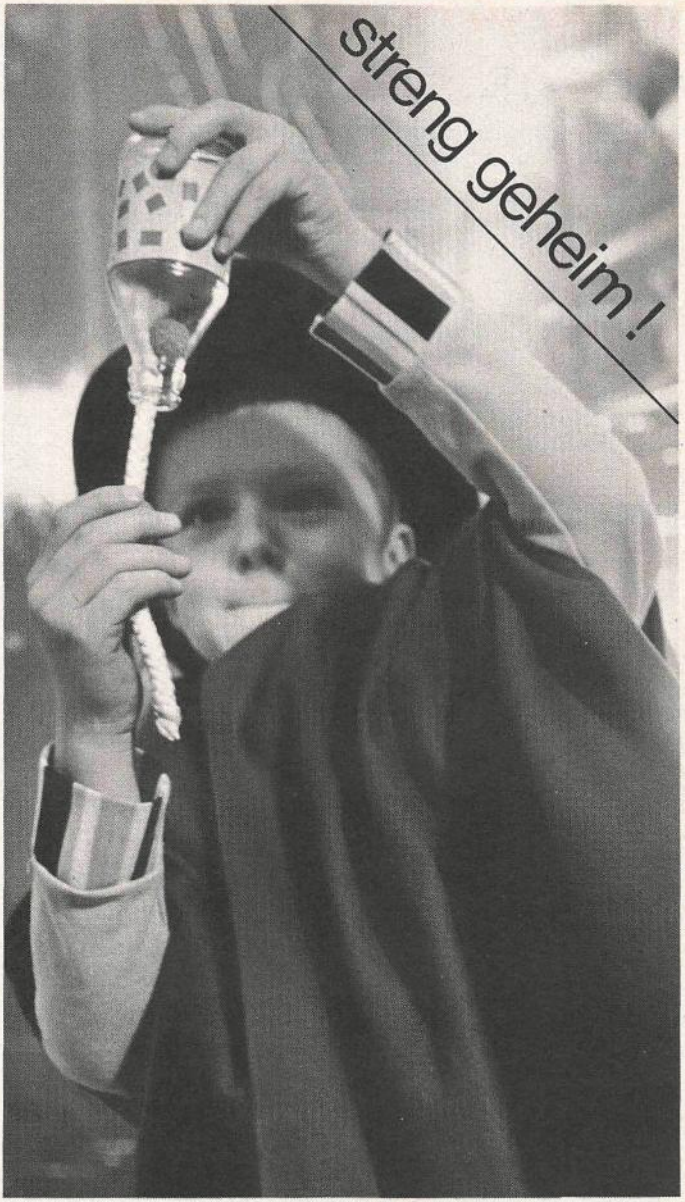
Auf unserem Tisch, hinter dem wir diesmal sitzen und nicht stehen, liegen zwei Geldstücke; ob die Geldstücke gleich oder verschieden sind, ist gleichgültig. Die rechte Hand legen wir auf das rechte Geldstück, die linke auf das linke. Dann ballen wir die Hände zur Faust um das Geld herum, lassen die rechte Hand auf dem Tisch liegen, und die linke greift unter den Tisch. Bei »hokus pokus fidibus« fällt das Geld der rechten Hand durch die Tischplatte hindurch in die linke Hand, obwohl der Tisch kein Loch in der Platte hat. Die rechte Hand ist leer, und in der linken sind beide Geldstücke. – Beim Schließen der Hände zur Faust haben wir mit den Fingern der rechten Hand dem Geldstück einen Schwung gegeben, damit es unter dem Arm entlang in unseren Schoß fiel. Der Tisch *muß* mit einer Decke bedeckt sein, da man sonst das Gleiten des Geldes hören würde. Die leere rechte Hand bleibt nun auf dem Tisch liegen, die linke geht hinunter, nimmt dabei das Geldstück vom Schoß und läßt es beim Zauberspruch klingend auf das andere Geldstück fallen. Das hört sich so an, als fiele das Geld durch den Tisch in die Hand unter dem Tisch.

25. Geheimnisvolle Seilvase

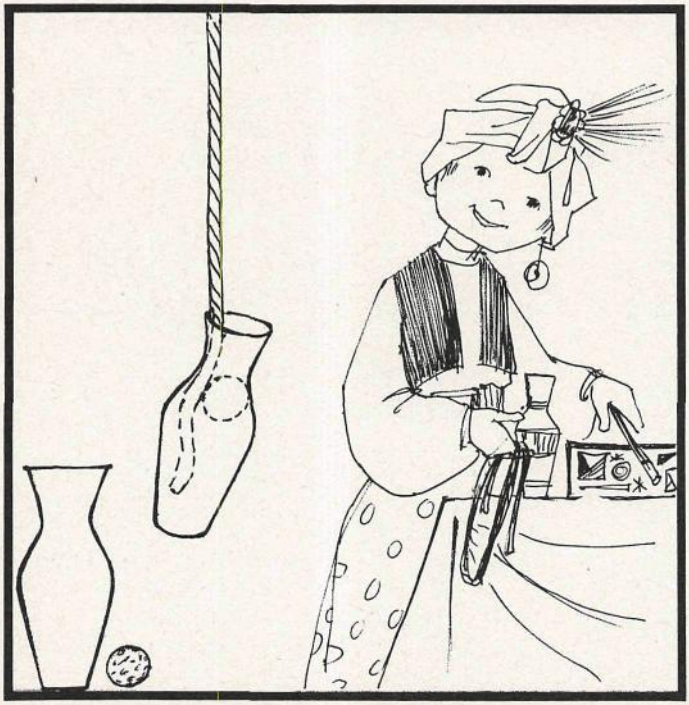
Vase oder Flasche, Seil, Korken



Zu dieser netten Zauberei besorgen wir uns eine hübsche, nicht durchsichtige Vase oder Flasche. Diese soll nach Möglichkeit einen schlanken Hals haben. Nachdem wir ein Seil und die Vase (Flasche) von den Zuschauern untersuchen ließen, stecken wir das Seil in die Vase (Flasche), die sogleich am Seil schwebt. Niemandem außer dem Zauberer wird dies gelingen.


streng geheim!

Aus der Zeichnung ist das Geheimnis zu ersehen. Wir benötigen hierzu einen Korken, den wir gleichmäßig rund gefeilt haben. Diese Korkkugel muß so groß sein, daß sie leicht durch den Vasen- oder Flaschenhals geht. Wollen wir die Vase (Flasche) schweben lassen, so geben wir heimlich den Korken in die Vase (Flasche). Nach Einführen des Seils drehen wir die Vase (Flasche) kurz mit der Öffnung nach unten. Hierbei rollt der Korken gegen die Öffnung. Nun ziehen wir das Seil etwas stramm, wobei sich der Korken verklemmt und die Vase (Flasche) hält. Jetzt können wir zu aller Erstaunen die Vase (Flasche) am Seil hin und her pendeln lassen. Am Schluß drücken wir die Korkkugel mit dem Zeigefinger in die Vase (Flasche) zurück. Wenn wir nun wieder alles zum Untersuchen herumreichen, verbergen wir den Korken in unserer Hand und legen ihn beim Aufnehmen des Zauberstabes in der Servante ab.



26. Das Geld unter der Kanne

Kanne, Geldstück

Ein Geldstück unter eine Kanne legen und es wieder wegnehmen, ohne selbst die Kanne aufzuheben.
Dies ist ein Spaß, der viel Gelächter hervorruft. Vor den Augen aller legt ihr das Geld unter die Kanne, die ihr umgekehrt darüberstülpt. Nun schlagt ihr mit der einen Hand auf den Boden der Kanne, die andere habt ihr unter dem Tisch, so als schlüget ihr das Geld durch die Tischplatte, und zeigt nun auch in der Hand, die ihr unter dem Tisch hervorholt, ein Geldstück, das dem gleicht, das unter der Kanne lag. Nun wird sicher ein Schlauberger sehen wollen, ob das Geld vom Tisch verschwunden ist. Hebt er nun die Kanne hoch, so ergreift ihr schnell das Geld vom Tisch und habt es nun fortgenommen, ohne selbst die Kanne aufgehoben zu haben.
Mit diesem netten Scherz bringt ihr die Besserwisser zum Schweigen.

27. Vier Apfelstücke unter einem Hut

2 Hüte, 1 Apfel

Von einem Apfel schneiden wir uns vier kleine Stücke zurecht, die wir auf einen kleinen Tisch legen, auf jede Ecke des Tisches ein Stück. Diese vier Stücke wollen wir nun alle unter einen Hut zaubern. Über ein Apfelstück decken wir nun einen Hut, und einen zweiten Hut decken wir über ein anderes Apfelstück. Nun nehmen wir das dritte Stück Apfel in die Hand, um es unter den zweiten Hut zu zaubern. Die Hand mit dem Apfelstück wird unter den Tisch gehalten. Hokus pokus fidibus, dreimal schwarzer Kater! Unter dem

Hut liegen zwei Apfelstücke. Dann nehmen wir das vierte Stück und zaubern es genauso unter den zweiten Hut, unter dem nun drei Apfelstücke liegen. Wir decken nun den Hut wieder über die drei Stücke, schwingen unseren Zauberstab, und unter dem Hut liegen nun alle vier Apfelstücke, während unter dem ersten Hut alles leer ist. – Wie zaubern wir das? Ganz einfach: Beim Überdecken des ersten Apfelstückes nehmen wir es heimlich mit Zeige- und Mittelfinger oder Mittel- und Ringfinger fort und legen es beim Überdecken des zweiten Apfelstückes mit unter den zweiten Hut. Wenn wir nun das dritte Stück Apfel nehmen, um es unter den Hut zu zaubern (immer von unten durch die Tischplatte unter

den Hut), halten wir die Hand nur darum unter den Tisch, um auch dieses Apfelstück zwischen den Fingern zu verbergen. Wir zeigen nun die zwei Stücke unter dem Hut und decken sie wieder zu, dabei legen wir heimlich das dritte Apfelstück dazu. Das vierte Stück nehmen wir in die Hand, um es durch den Tisch unter den Hut zu zaubern, verbergen es aber nur wieder zwischen den Fingern. Wir zeigen wieder die drei Stücke unter dem Hut, und beim Wiederzudecken legen wir das vierte Stück vorsichtig dazu. Wir brauchen dann nur noch einmal zu zaubern, und das vierte Stück, von dem alle glauben, daß es noch unter dem ersten Hut liegt, ist nun auch bei den drei anderen unter dem zweiten Hut.

28. Drei Mandeln unter einem Hut

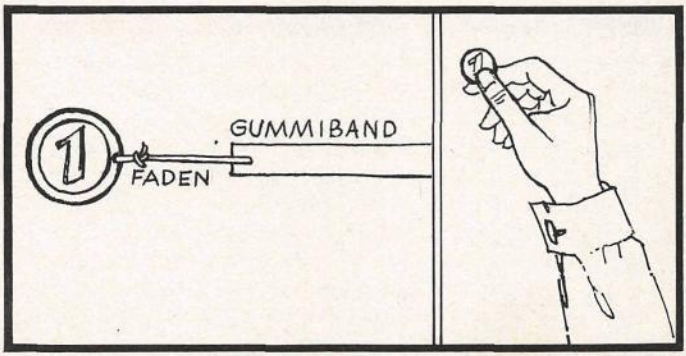
Zaubergehilfe, 3 Mandeln, Hut

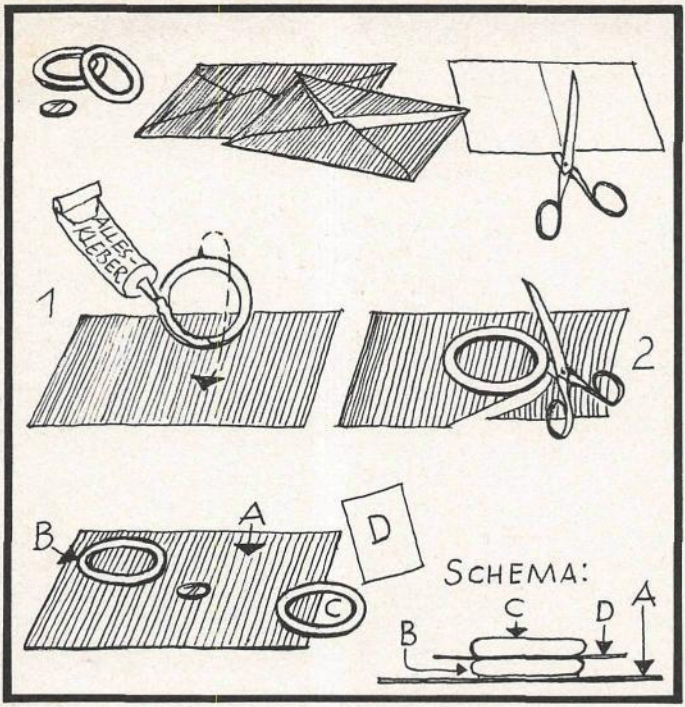
Damit unser Publikum wieder einmal herzlich lacht, zaubern wir mit drei Mandeln, die wir unter einen Hut bekommen wollen. Wir müssen hierbei vor allem sehr viel reden, vom Hut, von den Mandeln, von der vorigen Zauberei oder von irgend etwas anderem und lassen dabei wie in Gedanken den Zauberlehrling eine Mandel nach der anderen essen. Dann, als würden wir uns erst jetzt besinnen, daß wir ja die Mandeln unter einen Hut zaubern wollten, sagen wir unseren Zauberspruch und – setzen dem Lehrling den Hut auf den Kopf. Die drei Mandeln sind unter einem Hut!
Ähnliche Kunststücke könnt ihr euch selbst ausdenken, auch solche Scherz-Zaubereien.

29. Das verschwundene Geld

Münzen, Gummiband, Faden, Gardinenringe, Papier, Klebstoff, Karton

Wir wollen noch ein wenig mit Geld zaubern: Wir haben einen Pfennig in der Hand, den wir verschwinden lassen können, um ihn dann aus irgendeiner Tasche einer anderen Person oder irgendwoher wieder hervorzuholen. Dazu haben wir uns mit einem Drillbohrer ein Geldstück am Rande durchbohrt und an einen Zwirnsfaden gebunden, der wieder an ein Gummiband genäht oder geknotet ist. Das Gummiband befestigen wir an uns so, daß es mit dem Faden und dem Pfennig in unserem Ärmel hängt. Wenn wir das Geldstück in der Hand haben, verdecken wir mit dem Daumen die Stelle, wo es angeknotet ist. Wir zeigen den Pfennig hoch, sagen eine Zauberformel, bewegen die Hand dabei etwas und lassen ihn unauffällig los; dann wird er durch das Gummiband in den Ärmel gezogen und ist verschwunden. Nun gehen wir zu irgendeinem, um das Geld aus seiner Tasche wieder herauszuholen, greifen auf dem Weg dorthin das im Ärmel hängende Geldstück schon so mit Zeige- und Mittelfinger, daß es von vorn nicht zu sehen ist, stecken die Hand in die Tasche des andern und ziehen das Geld, nun richtig mit Daumen und Zeigefinger angefaßt, heraus.





Oder wir lassen einen Pfennig anders verschwinden und wieder dasein. Zur Vorbereitung haben wir uns zwei große Messing-Gardinenringe besorgt und zwei blaue Briefumschläge. Der eine Ring und der eine Briefumschlag bleiben so, wie sie sind. Den zweiten Ring kleben wir mit Alleskleber auf den anderen Briefumschlag und schneiden dann dicht außen am Ring das überstehende Papier weg. Das Loch des Ringes ist also verklebt. Dann brauchen wir noch eine Postkarte und den Pfennig, mit dem wir zaubern wollen. Die Postkarte schneiden wir zur Hälfte durch.

Der hinterklebte Ring muß immer ganz auf dem ganzen Briefumschlag auf unserem Zaubertisch liegen, mit der beklebten Seite nach unten, damit man nicht erkennen kann, daß er anders ist als der andere Messingring. Zum Zaubern legen wir nun das Geldstück auf den Umschlag.

Dann wird das Stück der Postkarte auf den hinterklebten Ring gelegt, und der zweite Ring kommt darauf. Wir heben nun den ganzen Stapel der Ringe mit der Karte dazwischen etwas hoch und setzen ihn auf den Pfennig. Wir sprechen den Zauberspruch und heben den oberen Ring und die Karte zusammen von dem unteren Ring ab; der Pfennig ist verschwunden (weil das Papier des hinterklebten Ringes ihn verdeckt). Nun werden wieder die Karte und der offene Ring auf den unteren Ring gelegt, wir zaubern wieder, heben den ganzen Stapel auf einmal zur Seite, und der Pfennig ist wieder da. So können wir noch öfter den Pfennig fort- und wieder herbeizaubern, nur müssen wir darauf achten, daß der Briefumschlag immer unter dem hinterklebten Ring liegt, da man sonst sehen kann, daß wir den Ring mit genau solchem Briefumschlagpapier beklebt haben.

30. Geld verschwindet im Wasser

Münze, Glasscheibe, Tuch, Wasserglas

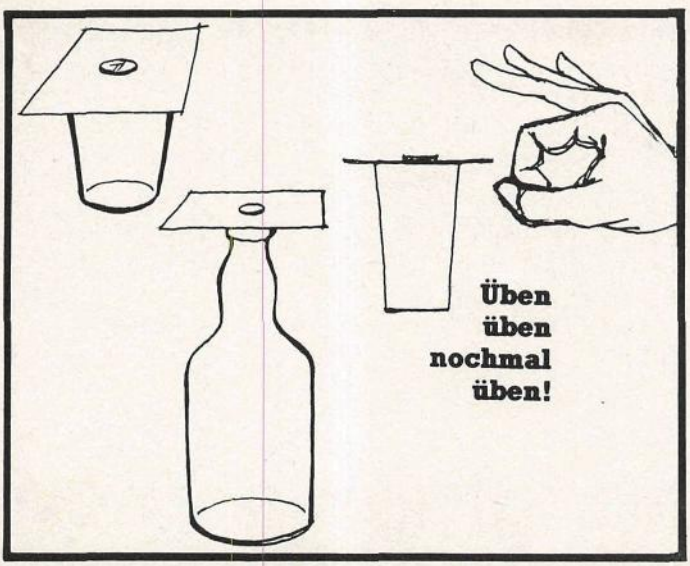
Auch mit einem Zehn- oder Fünfzig-Pfennig-Stück läßt es sich gut zaubern. Über ein solches Geldstück legen wir ein Tuch, fassen das Geldstück durch das Tuch an den Kanten an und heben es so hoch, daß das Tuch ringsherum herunterhängt. So geben wir das Geld mit dem Tuch einem Zuschauer, der es auch so an der Kante tragen muß. Wir selber halten nun ein Glas mit Wasser unter das Tuch und schieben es so hoch, daß es fast nicht mehr zu sehen ist, sondern

von dem Geldstück-Tuch verdeckt wird. Wir zählen bis drei, dann muß das Geld und das Tuch losgelassen werden, so daß sich das Tuch über das Glas legt, das Geldstück aber ins Wasser fällt.
Hokus pokus!
Heben wir nun das Tuch von dem Glas, so ist das Geldstück verschwunden, und im Wasser ist nichts zu sehen.
Wir haben das Geldstück schnell und heimlich, als wir es mit dem Tuch zudeckten, mit einer Glasscheibe vertauscht, die ebenso groß ist wie das Geldstück. Nun meint man immer, es wäre das Geld, das man in der Hand unter dem Tuch hat. Die Glasscheibe ist nachher auf dem Boden des Glases im Wasser nicht zu sehen. Obwohl man hörte, daß etwas ins Glas fiel, sieht man am Ende nichts.

31. Der Pfennig wird ins Glas gezaubert

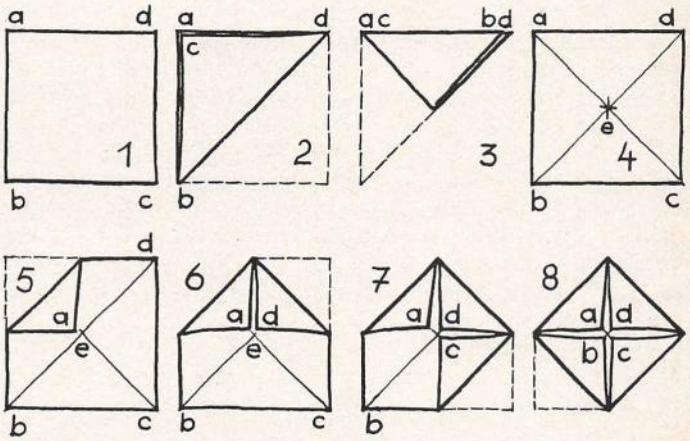
Glas, Münze, Flasche, Postkarte

Auf eine Postkarte legen wir einen Pfennig und die Karte mit dem Pfennig auf ein Glas oder, wenn wir es schon öfter geübt haben, auf eine Flasche. Wir behaupten nun, daß wir den Pfennig in die Flasche oder das Glas zaubern können, ohne das Geld und die Karte anzufassen. Wir brauchen nur einen Finger dazu, und es geht ganz schnell. Keiner wird es uns glauben. – Wir können es aber doch, denn wir knipsen mit dem Zeigefinger die Karte fort, indem wir den Finger seitlich gegen den Kartenrand schnellen lassen. Das Geldstück wird nun nicht mit fortfliegen, sondern die Karte rutscht unter dem Pfennig weg, so daß er in das Glas oder die Flasche fällt. Ihr müßt es mal üben, es geht sehr gut. Wenn ihr es mit der Flasche versucht, müßt ihr das Geld ganz genau über die Öffnung des Flaschenhalses legen.

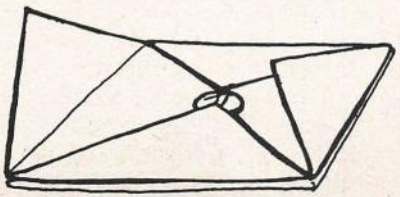


32. Geld breitschlagen

Münze, Papier, Goldbronze, Klebstoff



Auch breitschlagen können wir ein blankes Zehn- oder Fünf-Pfennig-Stück. Dazu falten wir buntes Papier wie zu einem Briefumschlag. Wir schneiden das Papier zu einem Quadrat zu, dessen Seiten 10 cm lang sind. Nun falten wir zwei gegenüberliegende Ecken aufeinander, so daß ein Dreieck entsteht. In der Zeichnung ist die Ecke c auf Ecke a gefaltet. Dann falten wir die beiden anderen gegenüberliegenden Ecken aufeinander, also Ecke b auf Ecke d (Bild 1–3). Wenn wir nun alles wieder aufklappen, daß wir wieder ein Quadrat haben, so wurde durch die beiden Faltlinien, *die Diagonalen des Quadrats, der Mittelpunkt e gebildet.* Auf diesen Mittelpunkt falten wir nun alle vier Ecken, nacheinander Ecke a, b, c und d auf Punkt e (Bild 4–8). Das sieht nun aus wie ein Briefumschlag, und genauso einen Um-



schlag, in derselben Größe und Farbe, falten wir uns noch einmal. Diese beiden Briefumschläge kleben wir mit ihren Rückseiten aneinander, so daß man den einen von einer Seite aufmachen kann und den anderen, wenn man das Ganze umdreht. In den einen Brief machen wir mit Goldbronze einen Klecks, der aussieht wie ein zerlaufener Kreis; das soll unser breitgeschlagenes Geldstück sein. – Wenn wir nun zaubern, tun wir so, als hätten wir nur einen Brief, in den wir das blanke Geldstück legen und dann alle vier Ecken darüberklappen. Wir schlagen nun fest mit der Faust ein oder mehrere Male auf den Umschlag mit dem Geld, sprechen den Zaubersatz und haben dabei heimlich und schnell den Brief umgedreht. Wenn wir ihn dann öffnen, scheint das Geld breitgeschlagen zu sein, denn nun zeigen wir den Goldbronzefleck.
Natürlich können wir in umgekehrter Reihenfolge das Geldstück wieder herbeizaubern.

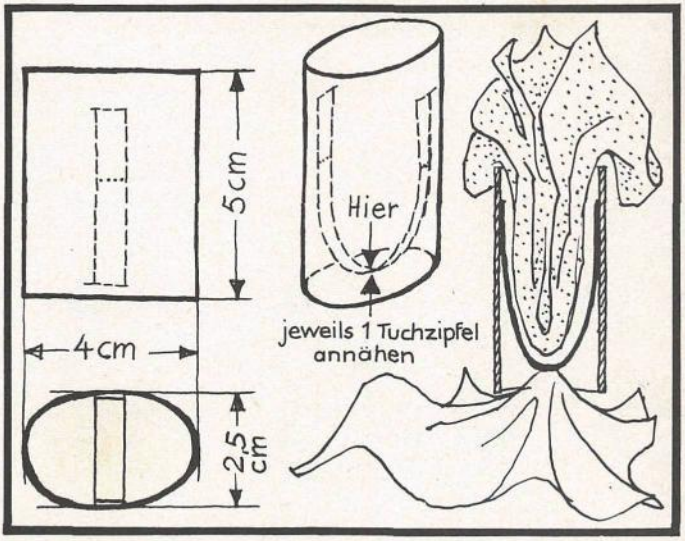
33. Der Pfennig in der Hand

Münze,
Kleiderbürste

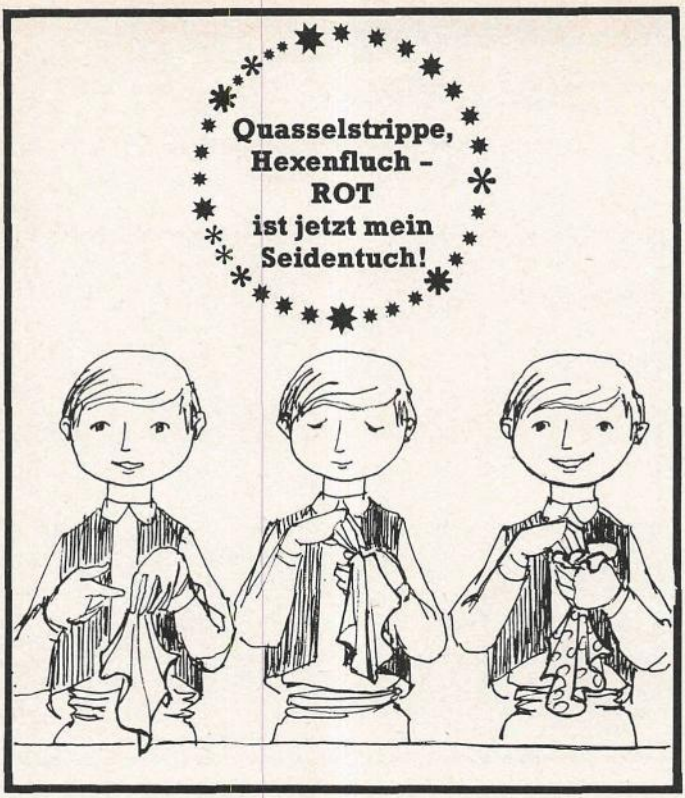
Noch einmal nehmen wir einen Pfennig, legen ihn auf unsere Handfläche und zaubern ihn daran fest. Keiner kann ihn nun mit einer Kleiderbürste aus der Hand herausbürsten. – Die Hand ist nämlich nicht überall gleich flach, sondern in der Mitte des Handtellers etwas vertieft. Dorthin legen wir den Pfennig, und die Bürste gleitet nun immer über das Geld hinweg, ohne es zu fassen.

34. Seltsame Tuchfärbung

Karton, Band, Leukoplast, 2 Seidentücher



Mit einer kleinen Bastelei machen wir uns das Hilfsmittel für einen ganz verblüffenden Zaubertrick. Aus nicht zu starkem Karton (Schuhschachtel) drehen wir uns eine ovale Hülse. In die Mitte kleben wir innen ein schmales Band, das aber nicht stramm sein darf. Die Hülse bekleben wir außen mit Leukoplaststreifen. Dadurch wird sie der Farbe unserer Haut sehr ähnlich. Nun wird je ein gelbes und ein rotes Seidentuch (Größe ca. 20×20 cm) mit einer Ecke an der Hülse vernäht. Das eine Tuch stopfen wir ganz in die eine Hälfte unserer Hülse. Das andere Tuch liegt auf dem Tisch, wobei es die Hülse verdecken muß. Mit der linken Hand fassen wir nun Hülse und Tuch am festgemachten Zipfel, wobei die Hülse in der Hand verborgen liegt. So bewegen wir das



Tuch leicht hin und her. Mit derselben Hand machen wir nun um die Hülse eine Faust, wobei wir das Tuch über den Handrücken herunterhängen lassen. Dann stopfen wir mit der rechten Hand das Tuch in die in der Faust verborgene Hülse und bringen dadurch das in der Hülse befindliche andersfarbige Tuch zum Vorschein.

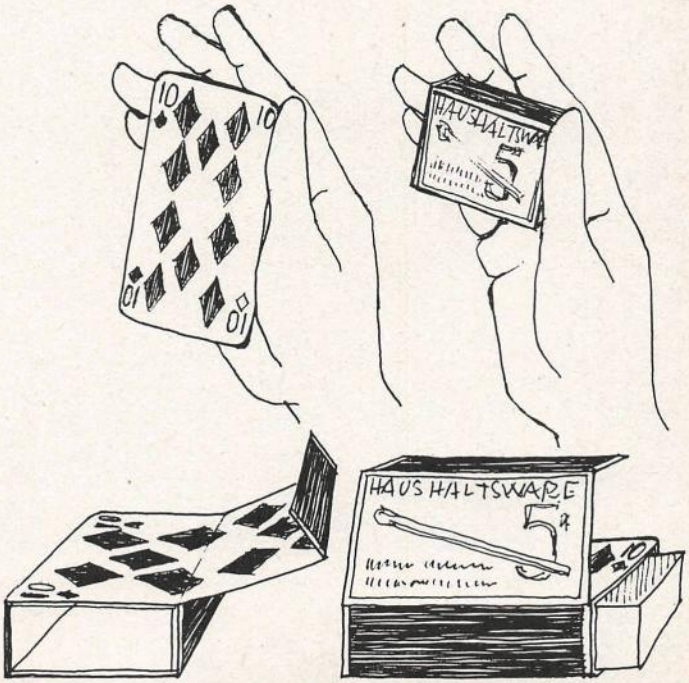
Für die Zuschauer ergibt sich der Effekt, als hätte das Tuch seine Farbe gewechselt.

Was wir eben lernten, ist ein ganz besonders wertvoller Zaubertrick. Deshalb dürfen wir ihn auch auf gar keinen Fall verraten und müssen alles besonders sorgfältig vor dem Spiegel einüben.

35. Verwandlung einer Spielkarte

Zündholzschachtel, Spielkarte, Klebstoff

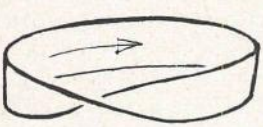
Wir zeigen eine Spielkarte vor, fahren einmal mit der Hand über diese, und plötzlich erscheint an Stelle der Karte eine Zündholzschachtel. Die Zeichnung zeigt deutlich, wie wir die Spielkarte auf die Zündholzschachtel aufkleben müssen. Wenn wir die Karte vorzeigen, liegt die angeklebte Schachtel dahinter flach in der Hand. Nun fährt man mit der anderen Hand darüber und klappt die Karte über die Schachtel.



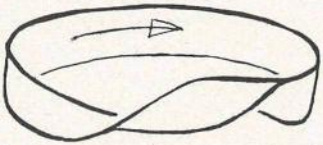
36. Der zerschnittene Papierring

Papierband (4 cm breit, 1,5 m lang), Klebstoff, Schere

Klebe das Papierband zusammen, nachdem du es ein- oder zweimal um sich selbst gedreht hast.

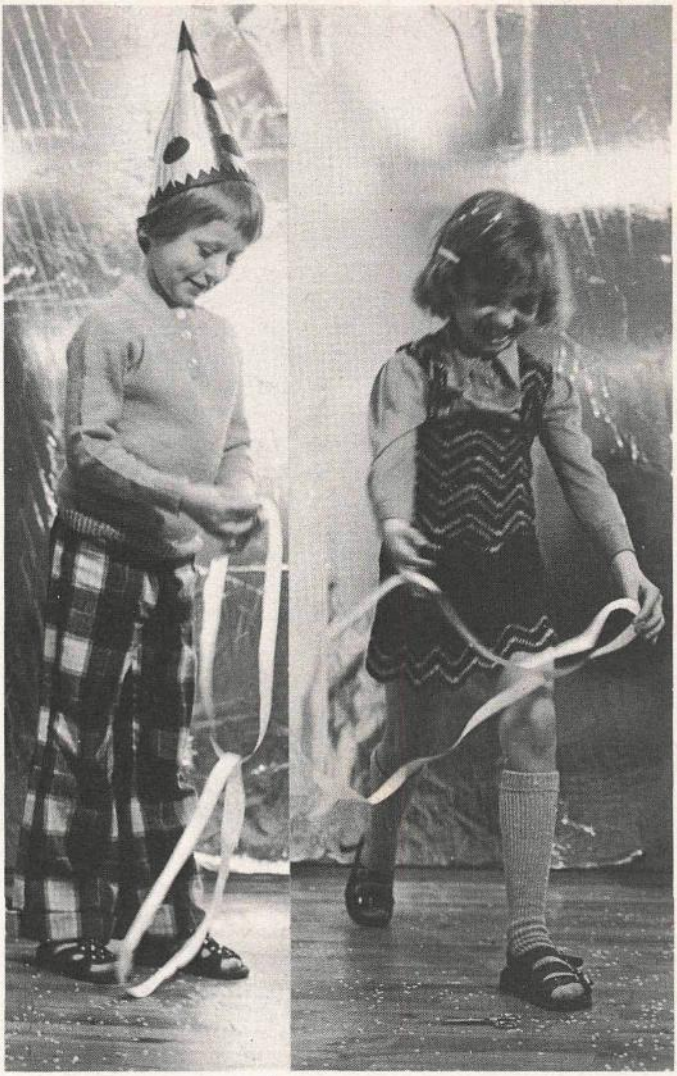


Dieses Band wurde einmal verdreht,



dieses zweimal.

Frage die Zuschauer, was wohl passiert, wenn du den Ring der Länge nach durchschneidest. (Normalerweise entstehen zwei Ringe.)
Schneide die Ringe der Länge nach durch.



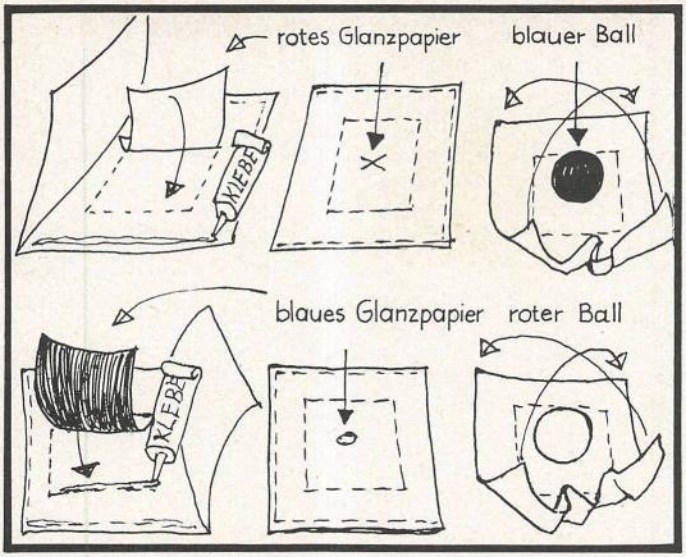
Simsalabim – wer hätte das gedacht?
Aus dem einmal gedrehten Band ist ein Riesenring geworden, aus dem zweimal gedrehten zwei ineinander verkettete Ringe.

37. Die vertauschten Bälle

2 Bälle (rot-blau), Buntpapier (rot-blau), Zeitungspapier, Klebstoff, 2 Kästen oder Schachteln

Wir nehmen zwei Gummibälle, einen roten und einen blauen. Jeder wird einzeln in einen Bogen Zeitungspapier gewickelt. Wir zeigen zwei leere Gefäße, Kästen oder Schüsseln vor. Dann schauen wir noch einmal nach, welcher Ball in welchem Paket ist, wobei wir die Zeitung etwas aufreißen, um die Farbe vorschimmern zu lassen. Nun legen wir das Paket mit dem roten Ball in den einen leeren Kasten und stellen ein Schildchen mit einem roten Kreis davor, damit wir behalten, daß der rote Ball darin liegt. Das Paket mit dem blauen Ball legen wir in den anderen leeren Kasten und stellen hier ein Schildchen mit einem blauen Kreis davor. Nun machen wir die beiden Kästen zu und zaubern: Hokus pokus fidibus! Habt ihr es gesehen, die Bälle haben ihre Plätze gewechselt! Wir packen die Pakete aus, und der

rote Ball liegt nun in dem Kasten, in den wir vorhin bestimmt den blauen Ball hineinlegten, denn das Schildchen mit dem blauen Kreis steht noch davor. Und aus dem Kasten, in den wir den roten Ball legten, holen wir nun das Paket mit dem blauen Ball heraus. Unsere Zuschauer sind ganz erstaunt, denn so genau hatten sie vorher aufgepaßt, daß wir auch ja das Paket mit dem roten Ball in den Kasten mit dem roten Kreis legten, und nun liegt der blaue Ball darin, und umgekehrt. – So einfach ist diese Zauberei! Wir haben unser Einwickelpapier besonders zurechtgemacht: Zwei Bogen Zeitungspapier nehmen wir für jedes Einwickelpapier und kleben zwischen die beiden Bogen ein Stück Glanzpapier, das genau die Farbe des Balles hat, also einmal rot, und zwischen die anderen beiden Bogen Zeitungspapier ein Stück blaues Glanzpapier. Dann kleben wir das Zeitungspapier an den Kanten zusammen, so daß es nun wie ein Bogen aussieht. Ganz genau müssen wir uns merken, zwischen welchen Bogen das rote Glanzpapier ist und zwischen welchen das blaue, damit wir es nachher nicht aus Versehen vertauschen, denn dann gelingt uns diese Zauberei nicht. Auch müssen wir uns merken, wo die rechte und wo die linke Seite des Glanzpapiers ist, denn es ist ja nur



von einer Seite bunt und von der anderen Seite weiß. Am besten machen wir uns gleich, wenn wir geklebt haben, also noch die Farbe wissen und welches die weiße Seite vom Glanzpapier ist, auf das Zeitungspapier, das auf der weißen Seite liegt, mit einem Buntstift ein kleines Zeichen zwischen den Druck, in der Farbe des Glanzpapiers. Nachher beim Zaubern wickeln wir den roten Ball in das Zeitungspapier, zwischen dem das blaue Glanzpapier ist, und den blauen Ball in das Papier mit dem roten Glanzpapier und legen beide Pakete dicht nebeneinander. Wir müssen nun viel reden, die leeren Kästen zeigen usw., damit unsere Zuschauer vergessen, in welchem Paket der rote und in welchem der blaue Ball ist. Deshalb reißen wir bei jedem Paket etwas Zeitungspapier auf und sehen nun die Farbe – des Balles, meinen die Zuschauer, in Wirklichkeit sehen wir aber die Farbe des Glanzpapiers, also gerade die andere, als die, die der Ball hat. Nun ist es ja ganz klar, daß nachher die Bälle ihre Plätze vertauscht haben, da wir ja das rote Glanzpapier gesehen haben und das Paket in den Kasten mit dem roten Kreis legten, und in Wahrheit der blaue Ball darin eingewickelt war.

38. Die vertauschten Spielkarten

4 Spielkarten, Klebstoff, 2 Hüte

Zwei Spielkarten werden für diese Zauberei gebraucht. Zum Beispiel König und As. Mit dem Bild nach oben liegen sie auf dem Tisch, jeder kann sie erkennen. Jetzt deckt ihr über jede Karte einen Hut – noch einmal einen Blick darunter: ja, beide Karten haben noch ihren Platz. Nun sprecht ihr eure Zauberformel, damit die Karten ihre Plätze tauschen. Wo vorher der König lag, liegt nun das As und umgekehrt. Ihr zeigt es allen, nachdem ihr die Hüte hochgenommen habt. Jederzeit könnt ihr diese Zauberei wiederholen. Keiner der Zuschauer wird so schnell auf den Gedanken kommen, daß ihr als Zauberer zwei gleiche Karten aus einem anderen Spiel genommen habt, die ihr, immer König und As, mit den Rückseiten aneinandergeklebt habt. Nun braucht ihr nur, wenn ihr noch einmal nachschaut, ob die Karten noch an ihrem Platz liegen, schnell die Karten umzudrehen. Das geht ganz einfach, wenn ihr jeden Hut einzeln mit der einen Hand hochhebt, mit der anderen die Karte nochmals zeigt und beim Drüberdecken des Hutes darauf achtet, daß der Hutrand, dem Zuschauer zu, schon auf dem Tisch liegt, bevor ihr die Hand hervorzieht, dabei kann dann die Karte leicht gedreht werden. – Aber auch hier wieder die Regel, die für viele Kunststücke gilt:

39. Die verzauberte Weinflasche

Flasche, Plastikschlauch, Draht, Tücher und Wimpel

Großartig wirkt das nun folgende Kunststück: Vor den Augen unserer Zuschauer entkorken wir eine Flasche. Aus ihr ziehen wir eine am Korken hängende lange Schnur, an der allerlei farbige Wimpel und Fähnchen befestigt sind. Natürlich machen wir ein ganz erstauntes Gesicht, worauf unser Publikum herzlich lacht. Doch jetzt fahren wir mit unserem Zauberstab zweimal über die Flasche. Zum großen Erstaunen aller gießen wir aus derselben Flasche nun ein kleines Glas voll Wein. Das Geheimnis ist ganz einfach. Wir schneiden aus dünnen, bunten Stoffen einige lustige Wimpel und Fähnchen. Diese ziehen wir auf eine Schnur und befestigen sie am Korken. Den Wein, den wir später ausschenken wollen, füllen wir in ein schmales Stück Schlauch und stecken dieses ebenfalls mit in die Flasche. Am unteren Ende haben wir den Schlauch mit einem kleinen Korken verschlossen. Um das offene Ende des Schlauches befestigen wir einen ganz dünnen Draht und ziehen mit diesem durch den Flaschenhals den Schlauch bis dicht unter die schmalste Stelle an der Flasche. Somit bleibt uns die volle Öffnung für das Durchziehen der Tücher erhalten. Das Ende des Drahtes befestigen wir am Flaschenmundstück.

40. Die Zauberschlange

Emser-Pastillen, Spiritus, Zigarrenasche, Zündhölzer, Blechteller

Jetzt wollen wir zur Abwechslung einmal eine kleine Schlangenbeschwörung vorführen. Auf einen Emaille- oder Blechteller schütten wir ein Häufchen gesammelter Zigarrenasche (nicht Zigarettenasche!). Oben drauf stellen wir zu einer Pyramide drei oder vier Emser-Pastillen, wie man sie gegen Husten oder Erkältung manchmal einnimmt. Dann gießen wir etwas Spiritus darüber und zünden die Emser-Pastillen an. Aus der Asche windet sich nun eine Schlange, die so lange weiterwächst, wie noch eine Pastille und Glut da sind. – Hierzu brauchen wir weiter keine Vorbereitungen, weil diese Schlange aus Schlacke sich immer bildet, wenn man Zigarrenasche und Emser-Pastille anzündet.

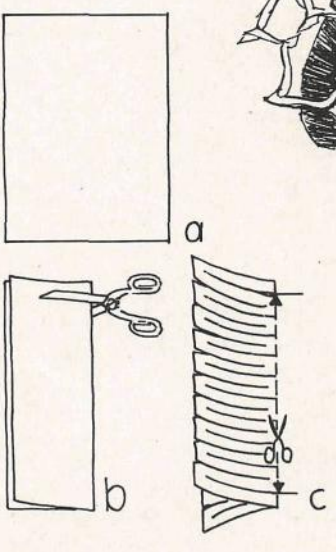
41. Feuer essen

Apfel, Nuß, Messer, Zündhölzer

Und da wir gerade beim Feuer sind, will euch der Zauberer etwas ganz Besonderes vormachen. Er kann brennende Kerzen essen! Aus einem Kasten mit Lichtresten nimmt er sich eine Kerze, zündet sie an, steckt sie in den Mund und ißt sie auf. Zwischen den Kerzen in dem Kasten war eine, die aus einem Stück Apfel geschnitzt war. Ein Stückchen Nuß war der Docht, der, weil er ölhaltig ist, brennen kann. Die Flamme geht im Mund sofort aus, wenn man ihn gleich schließt, da sie dort keine Luft zum Brennen hat. So sieht es nur so aus, als ob der Zauberer eine brennende Kerze aufäße.

42. Durch eine Postkarte kriechen

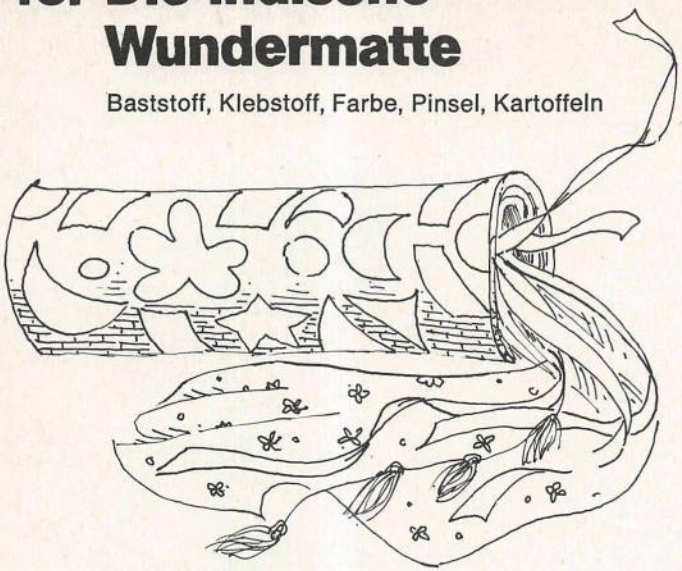
Postkarte, Schere



Aber der Zauberer kann noch mehr, er kann durch eine Postkarte kriechen. Könnt ihr das auch? Ihr könnt es, wenn ihr es genauso macht wie der Zauberer. Man nimmt eine Postkarte, faltet sie der Länge nach zur Hälfte zusammen und schneidet nun mit einer Schere die Postkarte ein: mal von der Seite her, wo der Faltbruch ist, mal von der gegenüberliegenden Seite, immer abwechselnd, dicht nebeneinander, immer bis an den gegenüberliegenden Kartenrand heran, der ungefähr 1 cm breit uneingeschnitten stehenbleibt. Wenn der Zauberer die Karte nun bis zum Ende hin eingeschnitten hat, nimmt er sie vorsichtig auseinander und schneidet den Faltbruch durch, nur die beiden schmalen Streifen am Anfang und am Ende nicht. Jetzt kann er die Karte zu einer langen Kette auseinanderziehen und steigt durch die Karte hindurch, ohne sie zu zerreißen (a, b, c).

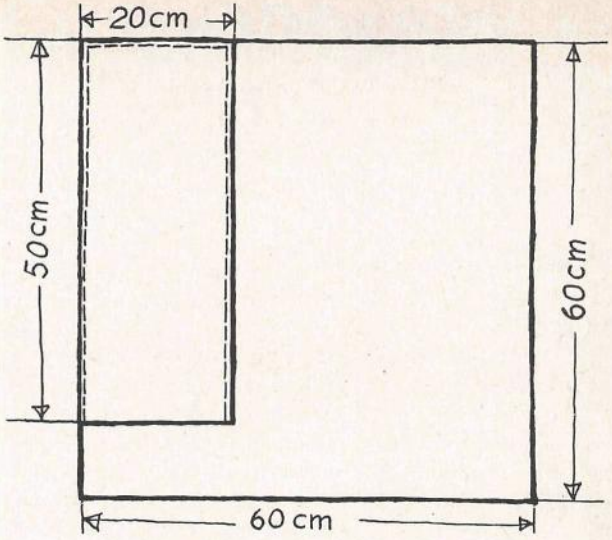
43. Die indische Wundermatte

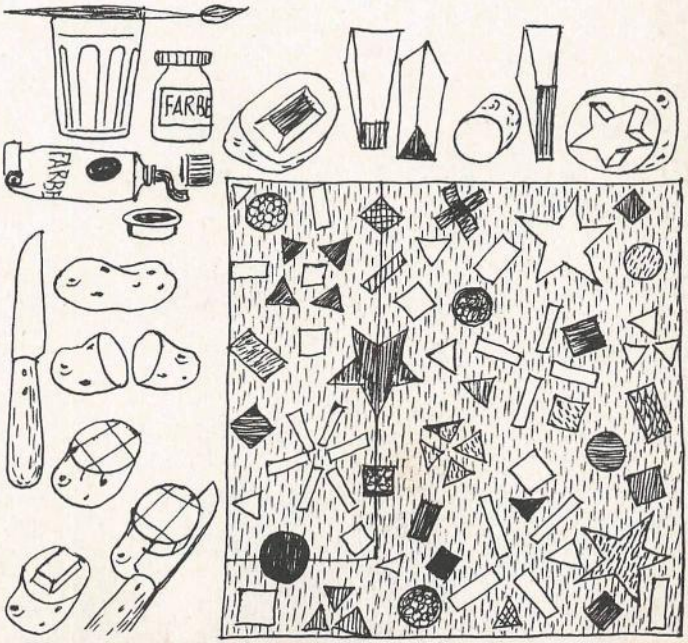
Baststoff, Klebstoff, Farbe, Pinsel, Kartoffeln



Wir besorgen uns in einem Tapetengeschäft Baststoff und schneiden ihn wie folgt zu: ein Stück quadratisch 60 × 60 cm und ein Stück rechteckig 20 × 50 cm. Dieses schmale Stück kleben wir so auf das große, daß eine Tasche entsteht. Die gestrichelte Linie zeigt uns, wo wir den Kleber etwa 1 cm breit auftragen müssen. Nun machen wir das Ganze auf beiden Seiten mit Sternen, Kreisen und Punkten recht bunt, damit man die Präparation nicht merkt. In die Tasche kommen einige Seidentücher, Papier und Stoffbänder usw. Beim Leervorzeigen verdecken wir mit einer Hand etwas die Taschenöffnung, indem wir die Matte dort anfassen. Wir zeigen die Matte nur flüchtig vor, rollen sie zusammen, um sofort einige Gegenstände erscheinen zu lassen. Rollt die vorher leer gezeigte Wundermatte zusammen. Gebt Seidenbänder und Tücher in die Tasche. Rollt die Matte wieder auf, und die Gegenstände sind verschwunden.

Als Material für unsere Wundermatte hat sich auch Zeichenkarton gut bewährt. Diesen können wir mit Kartoffelstempeln recht bunt bedrucken oder mit Decofolie bekleben.

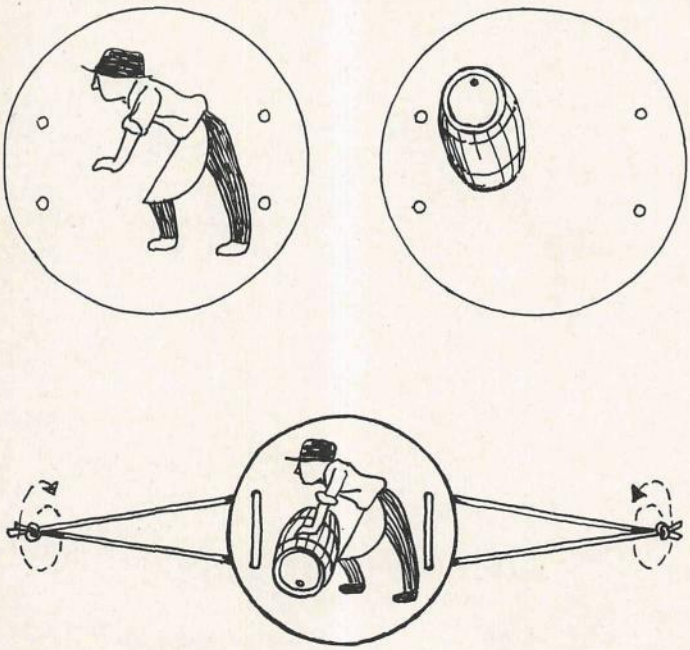

20cm
50cm
60cm
60 cm


FARBE
FARBE

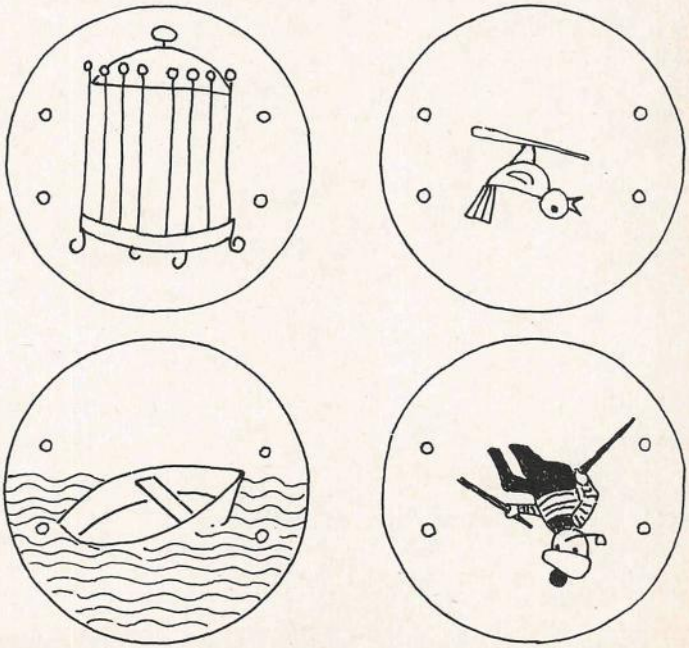
44. Zauberbilder

Pappscheiben, Bleistift, Buntstifte, Faden

Wir wollen uns jetzt Zauberbilder machen. Auf eine weiße Pappscheibe zeichnen wir auf beide Seiten ein Bild, und zwar so, daß auf der einen Seite der Scheibe nur ein Teil des Bildes zu sehen ist und auf der anderen Seite der Rest des Bildes. Zum Beispiel, wenn ein Käfig mit einem Vogel auf unserem Bild sein soll, dann zeichnen wir auf die eine Seite der Scheibe den Vogel und auf die andere Seite den leeren Käfig. Oder auf der einen Seite ist Wasser mit einem darauf schwimmenden Kahn, und auf der anderen Seite ist der Mann mit den Rudern, der nun aber in der Luft sitzt. Oder auf einer Seite ist ein rollendes Faß und auf der anderen Seite der Mann, der das Faß schiebt, der aber nur in der gebückten Haltung mit leeren Händen gezeichnet ist. Die Bilder müssen so gezeichnet sein, daß das zweite Bild auf



der Rückseite der Scheibe auf dem Kopf steht, wenn wir die Scheibe wie eine Buchseite umdrehen, richtig aber, wenn wir die Scheibe wie ein Notizblatt nach oben umdrehen. Rechts und links in die Scheibe bohren wir in den Rand je zwei Löcher, die ungefähr 2–3 cm auseinanderstehen. Durch diese zwei nebeneinanderliegenden Löcher binden wir einen Faden, dessen Enden wir miteinander verknoten. So haben wir an jeder Scheibe zwei doppelte Fäden, die schräg von den Löchern zum Knoten zusammenlaufen. Wir fassen die Fäden nun so an, daß wir die Knoten zwischen Daumen und Zeigefinger in jeder Hand haben. Drehen wir die Knoten in beiden Händen gleichmäßig hin und her, so daß sich die Scheibe schnell dreht, sehen wir die beiden Bilder von der Vorder- und der Rückseite zu gleicher Zeit, also den Vogel im Käfig, oder den Mann im Kahn rudernd, oder den Mann, wie er das Faß schiebt. Das kommt daher, weil unser Auge das, was es sieht, nicht so schnell aufnehmen kann, wie die Scheibe sich dreht; inzwischen ist nun die Rückseite des Bildes da, so daß wir beide Bilder auf einmal sehen.



45. Der schwebende Spazierstock

Spazierstock, Perlonfaden

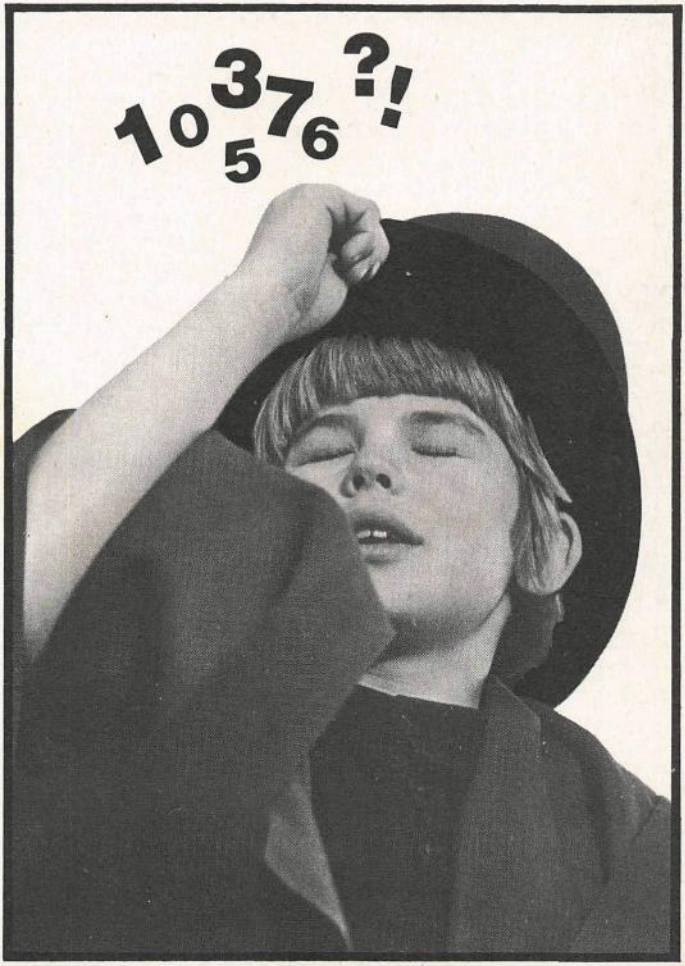
Einen Spazierstock können wir so verzaubern, daß er an der Hand zu schweben scheint. Dazu müssen wir wieder einmal mit einem Faden arbeiten. Der Faden ist so an unserem Anzug befestigt, daß wir eine Schlinge erhalten. Wenn wir den Stock gezeigt haben, hängen wir ihn heimlich beim Sprechen in diese Schlinge, fassen ihn in der Mitte, wo der Faden ist, mit einer Hand an und drücken ihn langsam fest, schräg nach unten, in die Schlinge, daß der Faden straff ist. Wenn wir nun die Hand öffnen, bleibt der Stock an unserer Hand schweben und fällt nicht herunter. Wollen wir die Hand mit dem schwebenden Stock höher heben, so müssen wir mit Daumen und kleinem Finger der gespreizten Hand etwas den Stock gegen die Schlinge drücken. Beim Herunternehmen des Stockes müßt ihr sehr vorsichtig arbeiten, damit niemand merkt, daß ihr den Stock erst aus der Schlinge ziehen müßt.

So wie ihr hier mit einem Faden gearbeitet habt, könnt ihr natürlich auch bei anderen Sachen einen Faden verwenden, um zu zaubern und Dinge schweben zu lassen.

Rechenkunststücke

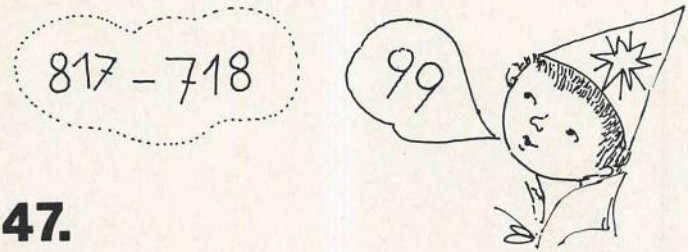
Papier, Bleistift, Münzen

Es ist gut, wenn der Zauberer auch einige Rechenkunststücke zeigen kann. Alle größeren Kinder, die schon rechnen und Zahlen lesen können, haben ihren Spaß daran.



46.

Ihr fordert einen eurer Zuhörer auf, eine dreistellige Zahl auf ein Stück Papier zu schreiben, deren letzte Ziffer kleiner ist als die erste, z. B. 735. Von dieser dreistelligen Zahl wird die gleiche Zahl, aber in umgekehrter Reihenfolge stehend, die erste Ziffer als letzte, in unserem Fall also 537, abgezogen. Von dem Resultat, das herauskommt, laßt ihr euch, wenn es wieder eine dreistellige Zahl ist, die erste Ziffer oder die letzte nennen. Die Lösungszahl ist dann von euch leicht zu errechnen: Die mittlere Ziffer ist immer eine 9, und die erste und letzte Ziffer zusammen geben auch immer eine 9. Wenn euch also eine von beiden, die erste oder die letzte Ziffer genannt wird, wißt ihr immer gleich die Lösung. Zum Beispiel: Es ist aufgeschrieben worden: 735–537=198. Ihr habt euch die letzte Ziffer sagen lassen, also die 8 und wißt nun, daß die erste Ziffer 1 sein muß, denn 8+1=9, die mittlere Ziffer ist immer die 9, und die letzte Ziffer wurde euch genannt. Kommt als Lösung bei der Rechnung eine zweistellige Zahl heraus, so ist es immer 99.



47.

Ihr könnt auch Zahlen raten, die sich jemand denkt. Ihr müßt ihn nur eine Aufgabe im Kopf rechnen lassen, und zwar: die gedachte Zahl × 2 (multipliziert), +5 (addiert), × 5, + 3, × 10, + 3, – 150 (subtrahiert). Was herauskommt, laßt ihr euch sagen und rechnet nun selber im Kopf: die zwei letzten Zahlen fortstreichen und von dem Rest 1 abziehen; was übrigbleibt, ist die gedachte Zahl. (Z. B.: Gedacht ist »9« mal 2 ist 18 und 5 ist 23 mal 5 ist 115 und 3 ist 118 mal 10 ist 1180 und 3 ist 1183, weniger 150 ist 1033. Diese Zahl 1033 wird euch gesagt. Ihr streicht die beiden letzten Zahlen fort, zieht von dem Rest, der hier 10 ist, 1 ab und erhaltet 9, die gedachte Zahl.)

48.

Oder noch anders, leichter: Jemand denkt sich wieder eine Zahl und rechnet im Kopf: mal 4, geteilt durch 2, mal 7. Das Resultat teilt ihr im Kopf durch 14 und das ist dann die gedachte Zahl.

49.

Noch etwas anderes: Jemand denkt sich wieder eine Zahl unter 10. Damit laßt ihr ihn im Kopf rechnen, abziehen und zuzählen, wie ihr es wollt, nur einmal muß die gedachte Zahl abgezogen werden. Alle, die mitgerechnet haben, werden zum Schluß das gleiche Resultat heraushaben. Wenn ihr selber mitrechnet, könnt ihr dieses Resultat auch nennen. Es ist überhaupt besser, mitzurechnen, um nicht unter Null zu geraten.

50.

Ein lustiges Rechenspiel, bei dem ihr immer gewinnen werdet, geht so: Wer von 30 Spielpfennigen den letzten nimmt, hat gewonnen. Es dürfen nie mehr als 6 Pfennige auf einmal genommen werden. Ihr müßt nun darauf achten, daß die Pfennige, die euer Mitspieler nimmt, und die, die ihr nehmt, zusammen 7 ergeben, doch darf der Mitspieler hiervon nichts wissen. Fangt ihr an, so nehmt zuerst 2 fort, dann laßt ihr euren Spielkameraden von den Pfennigen fortnehmen. Nimmt er zum Beispiel 4 fort, so nehmt ihr daraufhin 3 fort, das sind zusammen 7. Fängt euer Mitspieler an, so müßt ihr sehen, daß ihr die 2 Pfennige, die ihr als der Anfangende genommen hättet, noch bei den ersten Malen außerdem mit fortnehmt, ohne dabei jedoch die Höchstzahl 6 zu über-

schreiten. Nach einigem Hin- und Herspielen liegen dann auf dem Tisch noch 7 Pfennige, wenn gerade der andere dran ist. Da er nicht mehr als 6 nehmen darf, werdet ihr den letzten Pfennig vom Tisch nehmen und habt also das Spiel gewonnen.

51.

Nun laßt euch die Zahlen 1 2 3 4 5 6 7 9 (ohne die 8) aufschreiben. Seht euch die Zahlen an, und dann ist vielleicht eine davon schlecht geschrieben, daß sie geübt werden muß. Ihr nehmt in Gedanken die schlecht geschriebene Zahl mal 9 und laßt mit diesem Resultat nun die ganze Zahlenreihe multiplizieren. Das Ergebnis wird neunmal die schlecht geschriebene Zahl sein. Zum Beispiel ist die 5 nicht gut geschrieben, 9 mal 5 ist 45, 1 2 3 4 5 6 7 9 mal 45 ist 5 5 5 5 5 5 5 5 5. Oder die nicht vorhandene 8 wollen wir vorzaubern, so multiplizieren wir die Zahlenreihe 1 2 3 4 5 6 7 9 mit 72 (9 mal 8), das gibt 8 8 8 8 8 8 8 8.

52.

Noch ein anderes Rechenkunststück: Es schreibt jemand eine dreistellige Zahl auf einen Zettel und zeigt sie vor. Du weißt nun vorher schon das Resultat der Rechnung, die erst nachher vollzogen wird, und zwar sieht das Ergebnis, das du aufschreiben mußt, so aus: Vor die Zahl, die der andere geschrieben hat, setzt du eine 2, und von der letzten Ziffer dieser mehrstelligen Zahl ziehst du eine 2 ab (ist die letzte Ziffer kleiner als 2, so wird von der vorletzten Ziffer geborgt). Zum Beispiel ist 831 aufgeschrieben worden, das Ergebnis, das du hinschreibst, heißt 2829. Unter die erste dreistellige Zahl schreibt ein anderer eine zweite Zahl mit genau ebenso vielen Stellen, darunter schreibt eine dritte Person eine dritte dreistellige Zahl. Die vierte und fünfte dreistellige Zahl schreibst du selber darunter. Werden nun alle diese Zahlen zusammengezählt, so erhält man als Ergebnis die Zahl, die du schon vorher als Resultat hingeschrieben hattest. Wie ist das nun möglich? Die vierte Zahl, die du selber schreiben mußtest, gibt in ihren einzelnen Ziffern mit den einzelnen Ziffern der zweiten Zahl zusammen immer 9. (Heißt die zweite Zahl 654, so muß deine Zahl 345 heißen, nämlich 6 und 3 ist 9, 5 und 4 ist 9, 4 und 5 ist 9.) Ebenso verhält es sich mit der 5. Zahl, die in ihren einzelnen Ziffern mit den einzelnen Ziffern der 3. Zahl zusammen immer 9 ergeben muß.

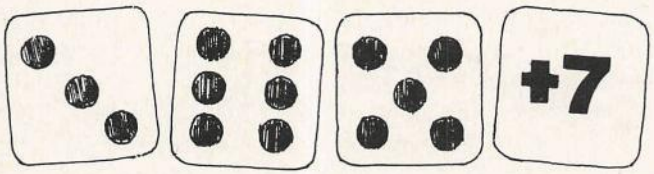
Ein Beispiel:

Als erste Zahl wird geschrieben 831

du schreibst als Ergebnis	2829	(2 vor 831, 2831–2
die zweite Person schreibt	654	= 2829)
die dritte Person schreibt	179	
du schreibst	345	
du schreibst	820	
Ergebnis	2829	

53.

Nun noch zwei Zahlenscherze mit Würfeln. Ihr dreht euch um und laßt einen anderen mit drei Würfeln werfen. Die Augen sollen zusammengezählt werden, von einem der drei Würfel noch die Augen der gegenüberliegenden Seite dazu, und mit diesem Würfel wird noch einmal geworfen und die Augen auch dazugezählt. Und so bleiben die Würfel liegen. Ihr dreht euch nun wieder zurück und seht euch die drei Würfel an und wißt genau, wieviel zusammengezählt worden ist. – Das ist sehr leicht: Ihr zählt zu den offen liegenden Augen noch 7 dazu und habt schon das Ergebnis. Jeder Würfel ist nämlich so eingeteilt, daß die Augen auf den gegenüberliegenden Seiten immer zusammen 7 ergeben. Bei dem Würfel, mit dem noch ein zweites Mal gewürfelt wurde, sind ja die Augen der gegenüberliegenden Seite noch dazugezählt worden. Also kommt ihr auf die gleiche Zahl, die auch die anderen gezählt hatten, wenn ihr zu den offen liegenden Augen 7 dazurechnet.



54.

6 Würfel legt ihr aufeinander, der obere zeigt zwei Augen. Ihr fragt nun: »Wieviel Augen liegen verdeckt?« Wer nicht weiß, daß die Augen auf den Gegenseiten zusammen immer 7 zählen, kann es nicht erraten. Nur vom 6. Würfel sieht man eine Zahl obenauf liegen, die anderen 5 Würfel haben ja sieben Augen verdeckt = 35. Da zuoberst eine Zwei liegt, sind vom 6. Würfel auch noch fünf verdeckt. Also liegen in dem Würfelspiel vierzig verdeckte Augen.

Tricks mit Zahlen

Papier, Bleistift

55.

Wieviel ist 9 mal null? Natürlich null. Also ist 9 mal 0 plus 1 = 1. Das schreiben wir hin als Spitze einer Pyramide. So soll sie weiter aussehen $9 \times 0 + 1 = 1$

$9 \times 1 + 2 = 11$

$9 \times 12 + 3 = 111$

$9 \times 123 + 4 = ?$

und so weiter bis

$9 \times 12345678 + 9 = ?$

Und die Antworten auf diese Aufgaben? Ihr könnt, ohne lange rechnen zu müssen, die Lösungen hinschreiben wie im Schlaf. Ihr seht oben, daß bei der ersten Aufgabe 1 herauskommt, bei der 2. Aufgabe 11, bei der 3. 111, bei der 4. 1111, also lauter Einser, stets so viele, wie der Platz der Reihe in der Pyramide anzeigt und die hinzugezählte Ziffer in der Mitte. Meistens glauben die anderen nicht an die Richtigkeit der Lösungen und rechnen schriftlich nach.

56.

Nun ein anderer Trick: Sagt euren Freunden, daß ihr in der Lage seid, die Ziffern von 1 bis 9 in drei Dreierreihen so hinzuschreiben, daß die Quersummen der 3 waagrechten und senkrechten Reihen und der beiden Diagonalen immer 15 ergeben.

So müssen sie stehen:

4 9 2
8 1 6
3 5 7

Übt vorher die Anordnung der Ziffern gut ein.

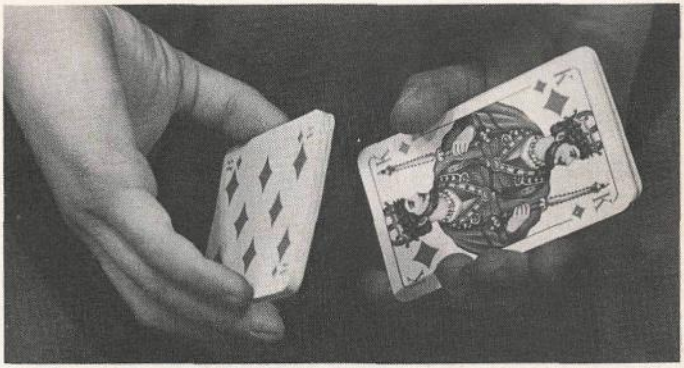
Derartige Zahlenzusammenstellungen sind aus den arabischen Ländern zu uns gekommen, wo die Menschen solchen Zahlenrätseln Zauberkraft zuschrieben und deshalb Wände und Türen damit schmückten.

Zu den Zahlenkunststücken werden wir noch einige Kartenkunststücke kennenlernen:

Von den 32 Spielkarten nimmt man zwei fort, die übrigen 30 Karten werden auf drei Haufen verteilt, und zwar wird eine Karte nach der anderen immer offen auf den nächsten Stapel gelegt. Dabei wird ein Zuschauer aufgefordert, sich eine der Karten im Kopf zu merken. Wenn alle Karten verteilt sind, läßt man sich den Stapel nennen, in dem die gedachte Karte liegt. Die drei Stapel werden nun wieder aufgenommen und so aufeinandergelegt, daß der benannte Stapel zwischen die beiden anderen zu liegen kommt, ohne daß es den Zuschauern besonders auffällt. Die Karten werden nun wieder wie zuerst eine nach der anderen offen auf drei Stapel verteilt. Wieder läßt man sich den Stapel bezeichnen, in dem die gedachte Karte liegt, und steckt ihn wieder zwischen die beiden anderen. Zum dritten Mal werden die Karten einzeln wie vorher auf drei Haufen verteilt und der Stapel genannt mit der gedachten Karte. Die Karten werden wiederum so zusammengenommen, daß der benannte Stapel in der Mitte liegt. Die Karten werden jetzt verdeckt in der Hand gehalten, also mit der Rückseite nach oben. Jede Karte wird nun einzeln offen hingelegt, eine auf die andere, und die 15. Karte ist die, welche sich der Zuschauer gemerkt hatte. Das stimmt immer, wenn man dreimal die Karten in die drei Stapel verteilt und immer so aufnimmt, daß der benannte Stapel zwischen den beiden anderen liegt.

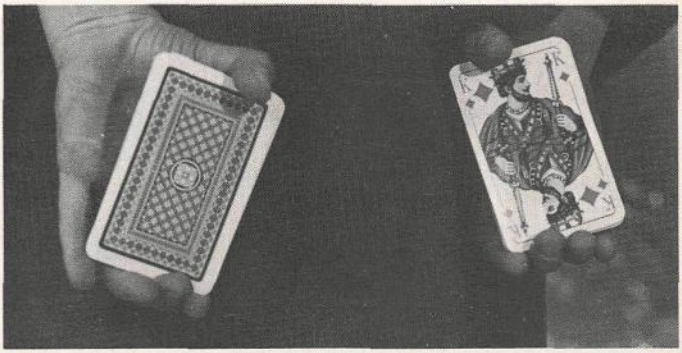
58. Geheimnisvolles Kartenraten

Ohne hinzusehen weiß ich, welche Karte ich euch zeige!



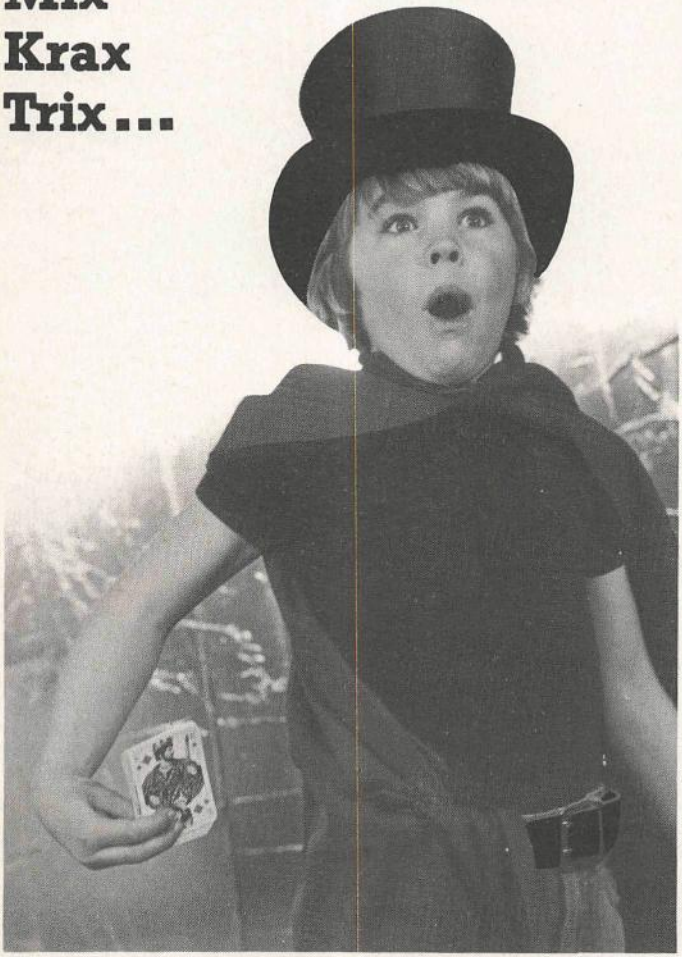
Gebraucht wird ein normales Kartenspiel. Die Zuschauer können es untersuchen und mischen. Laß dir dann das Kartenspiel geben und merke dir dabei die unterste Karte (hier ist es der Karo König). Nimm die Hände hinter den Rücken, hebe die Hälfte der Karten ab . . .

und drehe die Stapel gegeneinander, so daß auf beiden Seiten die Bilder nach außen schauen.
Vergiß dabei den Zauberspruch nicht; je interessanter er ist, desto besser lenkst du die Zuschauer ab.



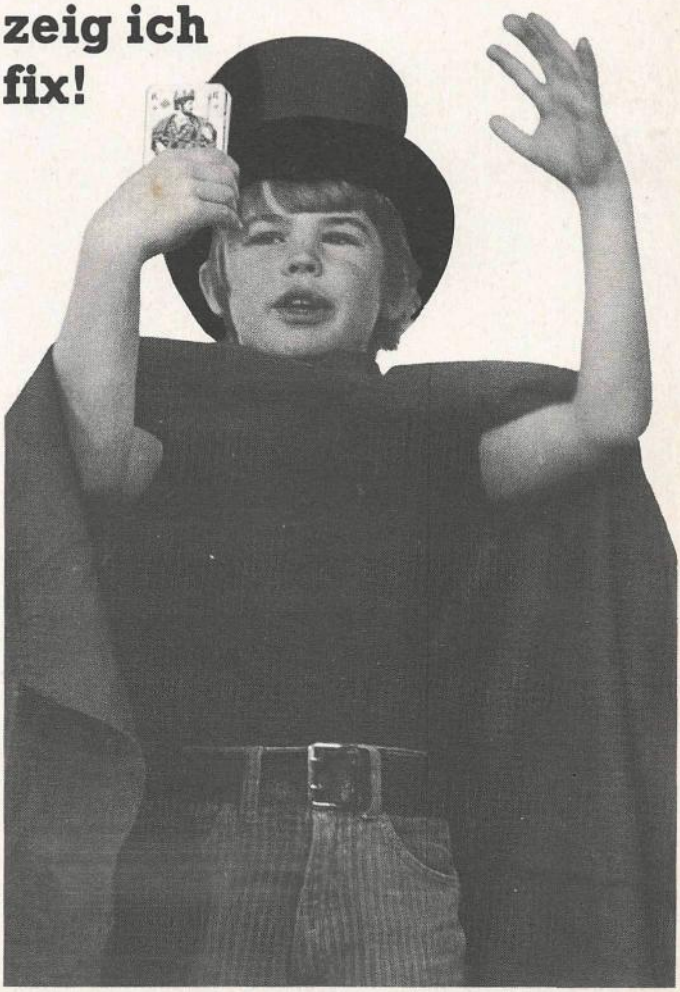
Wenn du die Hand wieder hinter dem Rücken hervorziehst, achte darauf, daß du das Kartenpäckchen gerade hältst, damit niemand sieht, daß auf der Rückseite auch ein Bild ist. (Gut vor dem Spiegel üben!)

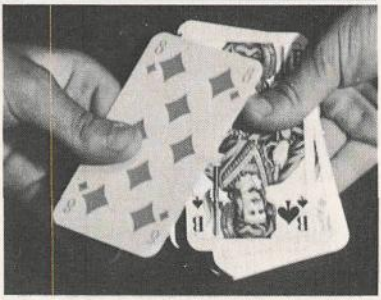
Brex Mix Krax Trix...



Während du das Kartenspiel
den Zuschauern zeigst
und das dir bekannte Bild (Karo König) benennst . . .

den Karo König zeig ich fix!





merkst du dir die Karte auf deiner Seite. Nimm die Hände wieder auf den Rücken (Kartenpäckchen geradehalten) . . .

hebe die Karo 8 ab und lege sie auf den Karo König.
Nun zeigst du den Zuschauern wieder die Karten.
Der Trick muß schnell vorgeführt werden, darf aber nicht zu oft wiederholt werden.

59.

Eine vom Zuschauer gezogene Karte zu finden ist nicht schwer. Wir merken uns einfach die Karte, die darüber oder darunter liegt. Wir sehen uns zum Beispiel die unterste Karte des Spiels an. Die gezogene Karte lassen wir auf das Spiel legen und heben sofort ab. Wenn wir nun die Karten von der Bildseite her durchblättern, liegt die gezogene Karte direkt hinter der, die wir uns gemerkt haben.

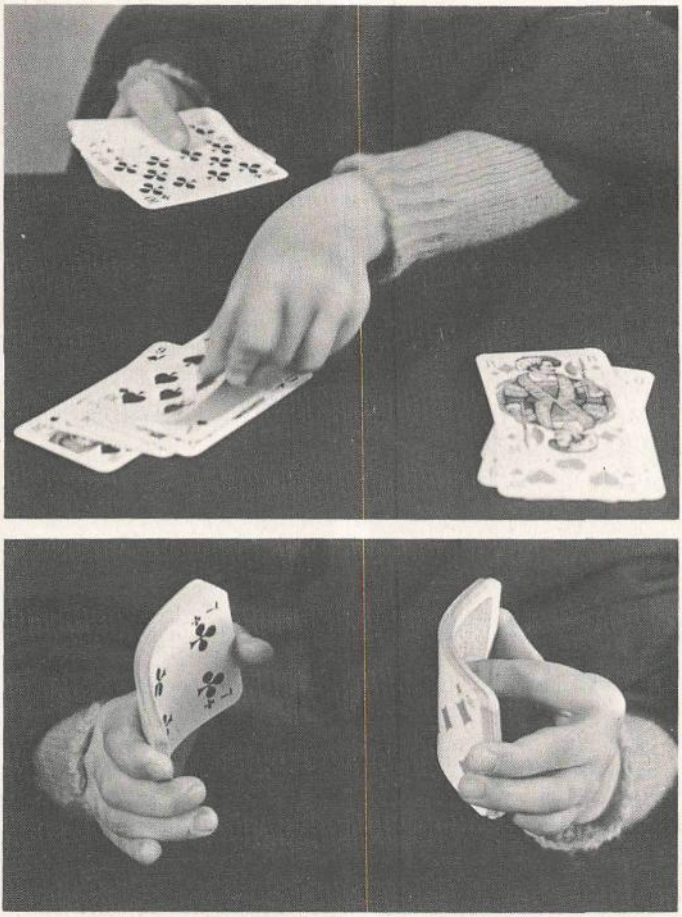
60.

Noch verblüffender ist es, wenn wir zwei ins Spiel gemischte Karten finden. Dazu müssen wir das Kartenspiel aber vorher sortieren. Wir nehmen alle geraden Karten (8, 10, Bube, König) und alle ungeraden (7, 9, Dame, As) zusammen und erhalten somit 2 Päckchen. Wir legen diese aufeinander und schieben zur Trennung (für die anderen aber nicht bemerkbar!) den kleinen Finger zwischen die Päckchen. Nun trennen wir (scheinbar an beliebiger Stelle) für die Zuschauer sichtbar das Spiel in zwei Teile, lassen aus jedem Päckchen eine Karte ziehen und geben den beiden Zuschauern jeweils das Päckchen, aus dem sie die Karte *nicht* gezogen haben; wir vertauschen also einfach die beiden Päckchen. Jeder der beiden Zuschauer soll nun seine gezogene Karte gut in das Päckchen einmischen. Das Auffinden der beiden Karten ist jetzt nicht mehr schwer: die gezogene gerade Karte steckt in dem ungeraden, die gezogene ungerade in dem geraden Kartenpäckchen.

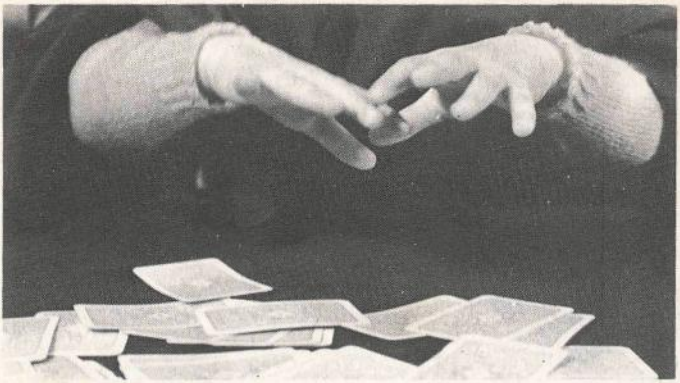
61. Rot oder Schwarz?

Ohne sie umzudrehen, kenne ich die Farbe jeder Karte.

Vorbereitung:
Gebraucht wird ein Kartenspiel, das du vor Beginn nach roten und schwarzen Karten aussortierst.



Kurz vor Beginn biegst du ein Päckchen nach außen und eines nach innen.



Breite dann die Karten auf dem Tisch aus und vermische sie. An der Biegung kannst du erkennen welche Karten rot, welche schwarz sind. – Abra Kadabra.

Was hat diese Karte für eine Farbe?
Ganz einfach:
Sie ist . . .

Hier bitte: **ROT !**

62.

Ein Kartenspiel wird vorher so geordnet, daß man es zwar abheben lassen kann (aber nicht mischen!) und trotzdem in der Lage ist, die Reihenfolge der Karten zu wissen, wenn die erste aufgedeckt oder heimlich besehen wurde. Die Karten sind nach einem Vers geordnet: »Es ging eine Dame ins Grüne, suchte Herzen und Karo, da ging der Bauer zum König und sagte, das Aas frißt Eicheln!« Bei dem Wort »Dame« muß eine Dame aufgenommen werden; bei »ins Grüne« eine Pik-Karte (7, 8, 9 oder 10, nicht As und kein Bild); bei »Herzen und Karo« erst eine Herz-Karte (7, 8, 9 oder 10) und eine ebensolche Karo-Karte; bei »Bauer« wird ein Bube genommen; bei »König« ein König; bei »Aas« ein As, und bei »Eicheln« eine Kreuz-Karte (7, 8, 9 oder 10). Wenn der Vers viermal gesagt worden ist, sind alle Karten

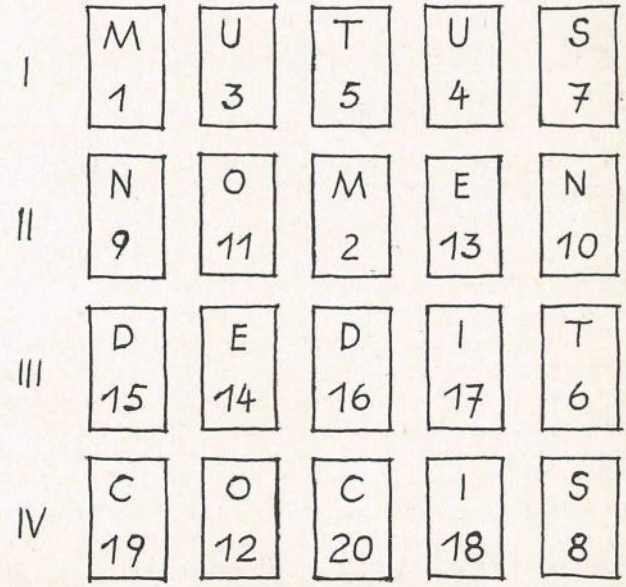
aufgesammelt in der Hand. Läßt man nun abheben, bleiben die Karten trotzdem in der gleichen Reihenfolge liegen, vielleicht ist nur die erste Karte eine andere, und darum muß die angesehen werden, ob heimlich oder offen, ist gleichgültig. Auch beim Aufdecken braucht ihr nur wieder den Spruch in Gedanken zu sagen, und wenn ihr die Karten so verteilt, daß die ersten 8 nebeneinander liegen und die nächsten darauf, so werden zum Schluß alle vier Damen zusammen liegen, alle vier Könige, die vier Buben und die vier Asse, außerdem vier Herz-Karten, vier Karo-Karten, vier Pik-Karten und vier Kreuz-Karten. Ihr könnt auch aus dem Stapel eine Karte herausziehen lassen und heimlich nachsehen, welche daneben liegt, dann wißt ihr, ob ein Bube, oder ein König, oder eine andere Herz- oder Kreuz-Karte usw. gezogen wurde. Wenn ihr die Karten noch etwas schwieriger ordnet, könnt ihr sogar wissen, welcher König, welcher Bube, oder welche Herz- oder Karo-Karte gezogen wurde. Nach einiger Übung könnt ihr sogar eine ganze Reihe herausgezogener Karten erraten. Nur müßt ihr immer wissen, welche daneben gelegen hat. Die Reihenfolge dieser Ordnung ist so:

Kreuz-As	11	Pik-As	11	Herz-As	11	Karo-As	11
Pik	9	Herz	9	Karo	9	Kreuz	9
Herz	7	Karo	7	Kreuz	7	Pik	7
Karo-Dame	3	Kreuz-Dame	3	Pik-Dame	3	Herz-Dame	3
Kreuz	10	Pik	10	Herz	10	Karo	10
Pik	8	Herz	8	Karo	8	Kreuz	8
Herz-König	4	Karo-König	4	Kreuz-König	4	Pik-König	4
Karo-Bube	2	Kreuz-Bube	2	Pik-Bube	2	Herz-Bube	2

Wenn ihr diese Tabelle genau anseht, dann merkt ihr, daß eine Regelmäßigkeit im Ordnen ist. Die Zahlenwerte der Karten sind so zusammengestellt, daß erst die ungeraden Zahlen von den größten zur niedrigsten und anschließend die geraden Zahlen wieder von der höchsten zur niedrigsten geordnet sind. (Ihr wißt, daß As 11 gilt, König 4, Dame 3, Bube 2. Die anderen haben ihre Werte aufgedruckt.) Auch die Farben sind geordnet, doch wird nach einem Buben immer ein Farbwert übersprungen (nach Karo kommt Kreuz, doch nach Karo-Bube folgt Pik usw.). Nun müßt ihr nur fleißig dieses Kunststück üben, damit ihr nachher eure Zuschauer damit verblüffen könnt.

63.

Und noch ein Kartenkunststück. Zwei gedachte Karten wollt ihr erraten. Aus dem Kartenspiel werden die vier Asse, die vier Könige, die vier Damen, die vier Buben und die vier 10-Karten, also 20 Karten ausgesucht. Die Karten werden nun gemischt und paarweise offen auf den Tisch gelegt. Soviel Zuschauer, wie wollen, können sich je ein Paar dieser Karten merken. Paarweise, wie sie gelegen haben, werden die Karten nun aufgenommen, und nachdem wir sie alle in der Hand haben, nach einem bestimmten Schema wieder offen auf den Tisch gelegt. Dieses Schema, das wir im Kopf wissen und nicht verraten dürfen, besteht aus vier Worten zu je 5 Buchstaben. Die Worte heißen: Mutus, Nomen, Dedit, Cocis. Von diesen 20 Buchstaben der 4 Worte sind immer zwei und zwei gleich, so daß auf jedes Buchstabenpaar auch ein Kartenpaar kommt. Beim Auflegen der Karten muß man nun immer die zwei zusammengehörigen Karten auf die zwei gleichen Buchstaben legen, die man sich in Gedanken auf den Tisch geschrieben denkt, ein Wort unter dem anderen. Das erste Kartenpaar würde also beispielsweise auf



die zwei M zu liegen kommen, also in der ersten Reihe auf den ersten Platz, in der zweiten Reihe auf den dritten Platz. Das zweite Kartenpaar kommt auf die beiden U, also in der ersten Reihe auf den zweiten und vierten Platz usw. Wenn alle Karten so untergebracht sind, liegen auf dem Tisch vier Reihen zu je 5 Karten. Ihr laßt euch nun die beiden oder die eine Reihe nennen, in der das Kartenpaar liegt, und weil ihr wißt, welche Buchstaben zu jeder Reihe gehören, wißt ihr auch, welches das gedachte Kartenpaar ist, nämlich die beiden Karten, die in den angegebenen Reihen auf den gleichen Buchstaben liegen.

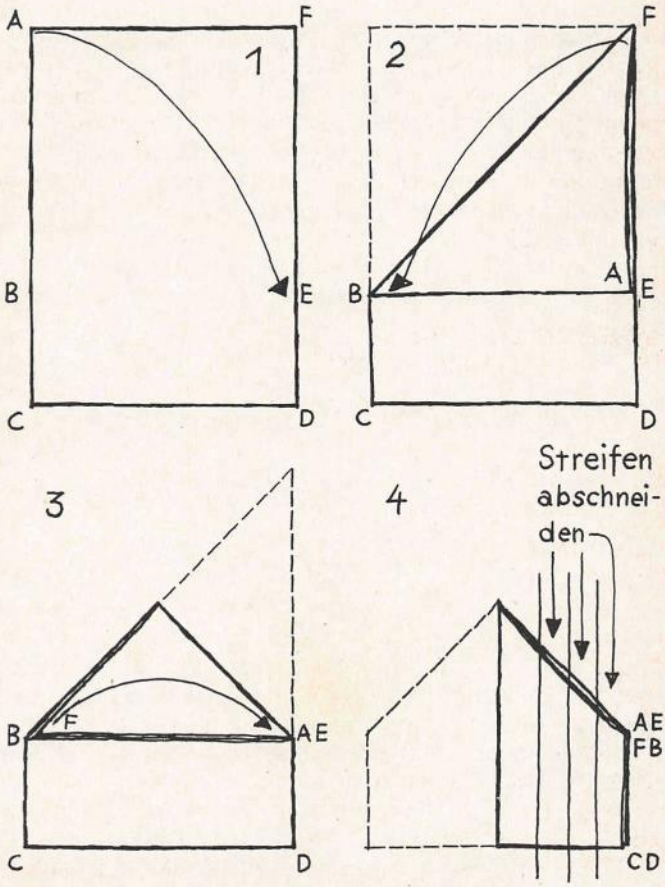
Beim Auflegen kann man natürlich die Karten auch in einer anderen Reihenfolge auf immer die gleichen Buchstaben legen, indem man nicht mit dem ersten Buchstaben anfängt, sondern vielleicht mal mit dem letzten oder mit dem dritten Wort. Das ist besonders dann zu empfehlen, wenn das Kunststück ein paarmal hintereinander gezeigt wird, dann sieht es aus, als würden die Karten willkürlich hingelegt.

64. Der Weg in den Himmel – Ein Zauberscherz mit Papier

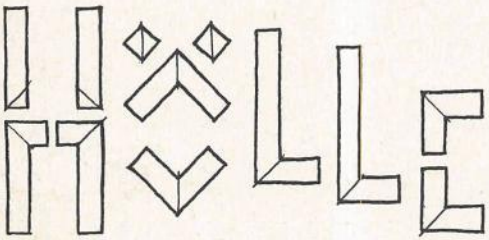
Papier, Schere

Ehe wir mit diesem Trickspiel beginnen, falten wir uns ein rechteckiges Stück weißes Papier so, wie es die Zeichnung zeigt (1). Die Ecke A wird so weit herübergefaltet, daß die Kante AF genau auf der Kante FD liegt, so daß A auf E zu liegen kommt und der Faltbruch BF entsteht (2). Dann wird die Ecke F auf B gefaltet, daß die Form eines Hauses entsteht (3). Dieses Haus wird nun zur Hälfte zusammengelegt, daß BF auf AE und C auf D liegt (4). Bei der Vorführung wird nun eine lange Geschichte erzählt. Zwei Männer waren

auf dem Wege zum Himmel, der eine war auf der Erde ein frommer und guter Mann gewesen, der andere hatte aber auf Erden viel Böses getan. Der böse Mann hatte es nun sehr eilig, in den Himmel zu kommen, während der gute Mann sich an den Sternenwiesen erfreute und nur langsam hinauf zum Himmelstor kam. Der böse Mann war schon an der Tür und klopfte. Petrus öffnete und fragte, ob er auch seine Papiere mitgebracht hätte. Nein, das habe er nicht, sagte der Mann, und Petrus wollte ihn so nicht hereinlassen. Da ging der Mann zurück und traf den guten Mann noch

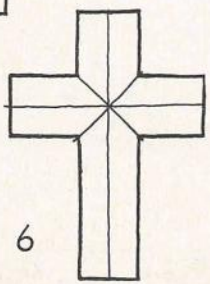


weit hinten auf dem Weg. Der böse Mann fragte ihn, ob er Papiere habe und ob er ihm etwas davon abgeben könnte. Da schnitt der gute Mann mit einer Schere einen schmalen Streifen von seinem Papier ab und gab ihn dem anderen Mann. (Ihr müßt den Streifen dabei so abschneiden, wie es die senkrechten Linien in der Zeichnung 4 zeigen.) Der böse Mann ging nun schnell mit seinem Papier zur Himmelstür und klopfte, aber Petrus genügte der eine Streifen noch nicht, und so kehrte der Mann wieder um und bat den anderen noch um einen Streifen Papier. Der gute Mann schnitt ihm wieder einen schmalen Streifen ab, und der böse Mann lief nun mit seinen Papierstreifen zu Petrus. Dem war das aber immer noch nicht genug, und er schickte ihn wieder fort. Der böse Mann bat den guten Mann, der inzwischen auch schon an der Himmelstür angekommen war, zum drittenmal um einen Streifen Papier, den er auch wieder bekam. Nun klopften sie beide an das Himmelstor, und Petrus ließ sich die Papiere von dem bösen Mann geben und nahm sie auseinander. Es waren lauter einzelne Stückchen, aus denen Petrus das eine Wort »Hölle« legen konnte (5). Als er das Papier des guten Mannes auseinandernahm, war es ein Kreuz (6), so daß der gute Mann in den Himmel hineingehen konnte, der böse aber in die Hölle mußte.



5

Dieses Geschichte müßt ihr beim Erzählen noch schön ausschmücken, damit alle sehr gespannt zuhören.

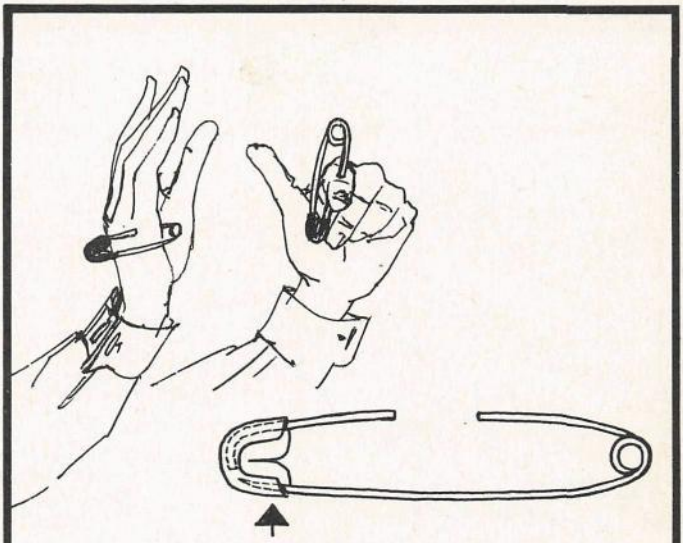


6

65. Der unverletzbare Magier

Sicherheitsnadel, Zange

Nachdem wir unseren Zuhörern allerlei gruselige Geschichten über unsere Unverletzbarkeit erzählt haben, stechen wir uns zum Entsetzen aller eine Sicherheitsnadel durch den Finger. Selbstverständlich ist kein Tropfen Blut zu sehen. Wir zwicken mit einer Zange ein etwa 1 cm langes Stück aus dem festen Teil einer Sicherheitsnadel. Vorher müssen wir allerdings den freien Nadelteil mit einer Zange im Sicherungsblech kräftig verklemmen. Nun brauchen wir uns die Nadel nur über den Finger zu stecken, und die Täuschung ist vollkommen.



Diesen Teil gut mit einer Zange verklemmen oder bei einem Flaschner verlöten lassen.

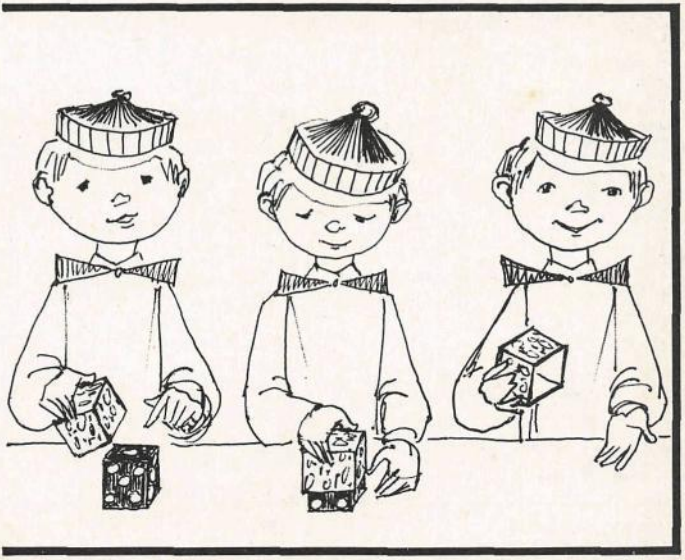
66. Der verschwundene Würfel

Holzwürfel, Kartonwürfel, Würfelhülle

Aus einer Holzleiste von 3–5 cm Dicke und Höhe schneiden wir uns einen Würfel, also auch ein Stück von 3–5 cm Länge. Dieser Würfel wird mit schwarzem Papier überklebt, und auf jede der sechs Seiten werden die Augen des Würfels, eins bis sechs, aus weißem Papier geklebt. Aus dünnem, schwarzem Karton machen wir uns eine Hülle für den Würfel, die nur etwas größer ist als der Würfel, also genau darüberpaßt. Diese Hülle bekommt auch aus weißem Papier die Augen aufgeklebt, nur, daß hier die sechste Seite fehlt. Ein zweites Futteral, das gerade über die erste Hülle paßt, machen wir uns noch und bekleben es mit buntem Papier. Die Zuschauer wissen nur, daß wir die buntbeklebte Hülle und den überzogenen Holzwürfel haben, von der Hülle, die wie der Würfel aussieht, wissen sie nichts.

Nun wird gezaubert. Ihr wollt den Würfel verschwinden lassen. Zuerst zeigt ihr den Würfel und die bunte Hülle hoch, setzt den Würfel auf die Hand und zeigt, daß die bunte Hülle darüberpaßt. (Die andere Hülle ist immer in der bunten.) Nun setzt ihr alles zusammen auf den Tisch und laßt dabei heimlich den Würfel verschwinden. Die bunte Hülle wird hochgenommen, und darunter sehen alle den Würfel liegen (in Wirklichkeit ist das aber nur die Hülle, die wie der Würfel aussieht).

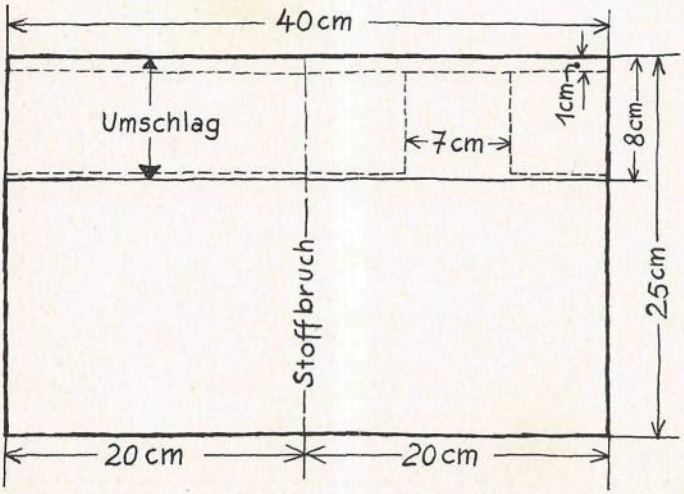
Die bunte Hülle wird wieder darübergedeckt, und hokus pokus, wenn ihr nun die Hülle hochhebt, ist der Würfel fort, und alle können erkennen, daß die Hülle leer ist. (Diesmal müßt ihr beim Anheben der Hülle die Seitenwände etwas zusammendrücken, damit ihr die Würfelhülle mit aufhebt.) Den Würfel könnt ihr nun an anderer Stelle wieder auftauchen lassen, er kann auch verschwunden bleiben. Auch könnt ihr euch noch andere Zaubereien mit diesem Würfel und seinen Hüllen ausdenken oder euch in dieser Art ganz andere Kunststücke überlegen.



67. Der berühmte Eierbeutel

Stoffbeutel, Ei,

Jetzt lernen wir einen herrlichen Zaubertrick, der noch heute mit großem Erfolg von vielen berühmten Zauberkünstlern vorgeführt wird. Allerdings dürfen wir hierfür eine kleine Bastelei nicht scheuen.
Aus schwarzem Stoff lassen wir uns (am besten von der Mutter) einen Beutel nähen. Maße und Form gibt die Zeichnung an. Der Beutel hat nach innen auf der offenen Seite je einen Umschlag von 8 cm. Dieser ist auf einer Seite festgenäht, auf der anderen ist er durch zwei Nähte in drei Felder geteilt, von denen das mittlere unten offenbleibt. In dieser kleinen Innentasche verbergen wir unsere Zauberei. Damit der Beutel oben schön stabil ist, erhält er einen Saum von

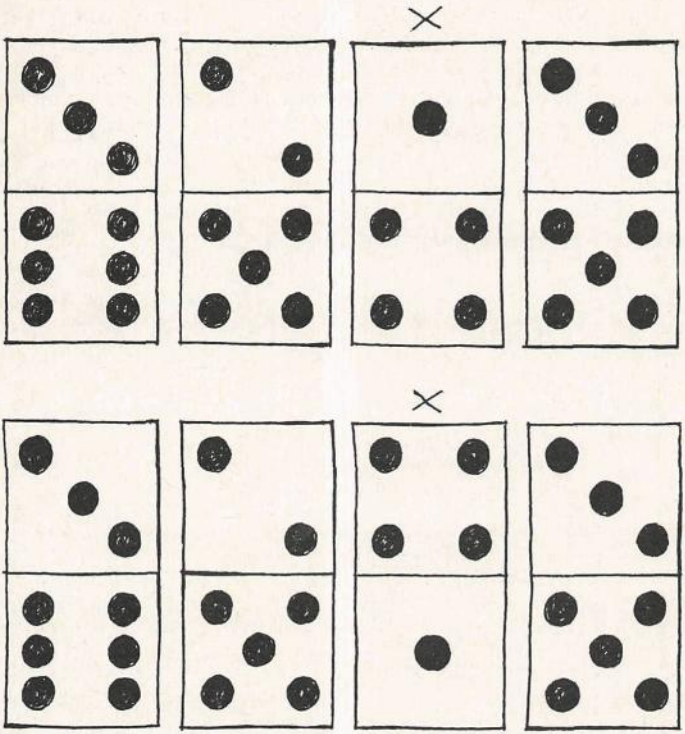


1 cm Breite. In diesen Saum schieben wir auf beiden Seiten je ein Korsettstäbchen. Wir zeigen nun unseren Beutel leer vor und stülpen ihn sogar um. Dabei halten wir den Beutel mit der rechten Hand so, daß wir das Ei in der Geheimtasche innen in der hohlen Hand haben. Der Daumen befindet sich außerhalb des Beutels und stützt durch das Tuch das Ei von außen. Jedesmal, wenn einer unserer Zuschauer in den Beutel greift, ist er leer. Nun lassen wir das Ei nach unten gleiten und können es vorzeigen; soll es wieder verschwinden, schieben wir es beim Hochnehmen der Hand einfach wieder in die kleine Tasche. Wir können den Beutel auch an beiden Zipfeln fassen und mit der Öffnung nach unten kräftig schütteln. Das Ei kann hier ja nicht rausfallen.

Dieses Zauberkunststück gehört zu den klassischen Tricks der Magie. Wir üben es daher besonders sorgfältig ein. Es wäre doch schade, wenn bei einer schlechten Vorführung unsere Zuschauer das Geheimnis lüften könnten.

68. Domino-Karten

Karton-Dominokarten



Aus hellem Karton fertigen wir uns einige Domino-Karten an, auf die wir mit schwarzer Tusche die Augen malen, und zwar so, daß wir immer eine hohe und eine niedrige Zahl auf einer Karte zusammen haben, z. B. 3 und 6, oder 1 und 4, oder 2 und 5 usw. Diese Karten nehmen wir beim Zaubern fächerförmig in die Hand, daß die Augen nicht zu sehen sind, und lassen eine Karte herausziehen, die, nachdem sie angesehen worden ist, ohne daß wir selber die Augen erkennen konnten, wieder zwischen die anderen geschoben wird. Wir können nun erraten, welche Karte gezogen wurde.

– Heimlich hatten wir vorher die Karten so geordnet, daß die hohen Nummern alle auf einer Seite waren und dadurch alle niedrigen Nummern auf der anderen Seite. Während nun die gezogene Karte angesehen wird, drehen wir schnell den Stapel der Karten herum, so daß nachher, wenn wir uns alle Karten ansehen, eine hohe Nummer zwischen allen niedrigen liegt. Wir müssen nur genau darauf achten, daß unser Mitspieler seine gezogene Karte vor dem Zurückstecken nicht dreht. Wenn er es doch tut, dürfen wir selbst den Stapel nicht drehen, oder wir müssen ihn wieder zurückdrehen, da wir sonst die Karte nicht erraten können.

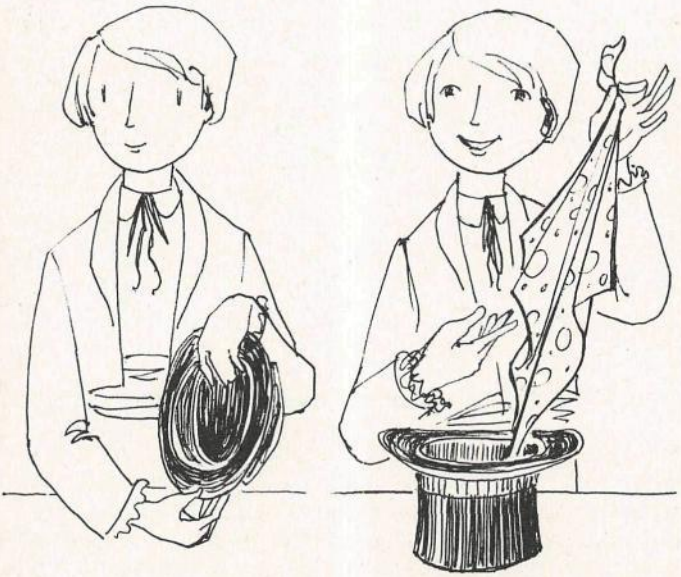
69. Immer kommt eine 5 heraus

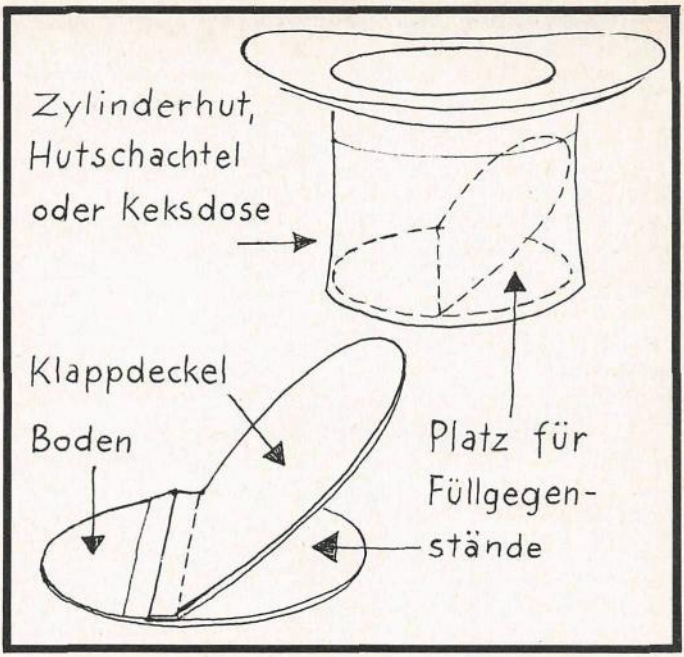
Zu diesem Rechenkunststück gehört nicht viel, und ihr könnt andere verblüffen. Jemand soll sich eine einstellige Zahl denken, noch einmal soviel hinzuzählen, dann noch 10 hinzufügen, durch 2 teilen und die erstgedachte Zahl abziehen. Nun muß immer 5 herauskommen. Und es geht auch!

70. Das Wunder im Zylinderhut

Zylinderhut, Karton, Klebstoff

Aus dem Zylinderhut, den wir leer vorgezeigt haben, holen wir plötzlich ein großes farbiges Tuch heraus. Doch damit nicht genug. Wir erklären, unser Hut sei eine Färberei. Schnell stecken wir das Tuch hinein, um es sofort in einer anderen Farbe wieder herbeizuzaubern.
Zu dieser Zauberei brauchen wir nur einen Einsatz (siehe Abb.). Natürlich habt ihr schon gemerkt, daß wir mit diesem Hilfsmittel viele schöne Experimente ausführen können. Wir können Gegenstände erscheinen lassen und wegzaubern. Wenn wir zwei Hüte mit Einsätzen haben, können wir sogar Gegenstände von einem Hut zum anderen über mehrere Meter Zwischenraum hinwegzaubern.





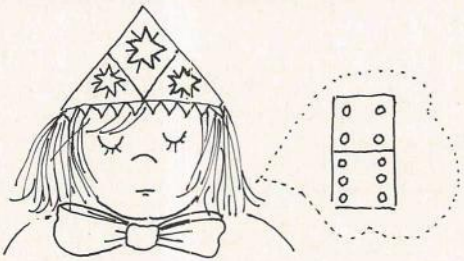
Den Klappendeckel machen wir aus Karton und bekleben ihn schwarz (evtl. mit Seidenstoff). So können wir den Zylinder immer leer vorzeigen. Die Klappe drücken wir mit den Fingern beim Vorzeigen fest.

71. Die festgezauberte Hand

Wenn man sich die Hand fest auf den Kopf legt, kann ein anderer sie nicht hochheben, wenn er das Handgelenk anfaßt und nach oben zieht oder schiebt (nicht seitlich ziehen!). Das benutzen wir zu einer Zauberei: Wir zaubern jemandem die Hand auf dem Kopf fest. Ein Zuschauer, den wir zu

uns kommen lassen, muß sich die Hand fest auf den Kopf legen, und hokus pokus fidibus sitzt sie fest. Wir versuchen vergeblich, die Hand hochzubekommen, und auch anderen gelingt es nicht, denn unser Zuschauer wird die Hand fest auf seinen Kopf drücken, auch wenn er nichts von allem weiß, und dadurch ist es uns unmöglich, die Hand anzuheben. Sprechen wir nun die Erlösungsformel über ihn, so muß er allein die Hand fortnehmen, denn wir selber würden es wieder nicht schaffen, wenn der Zuschauer nicht selbst nachgibt.

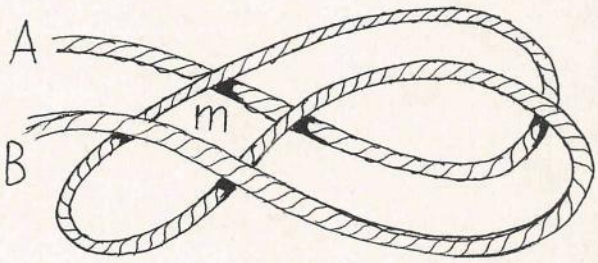
72. Gedanken lesen



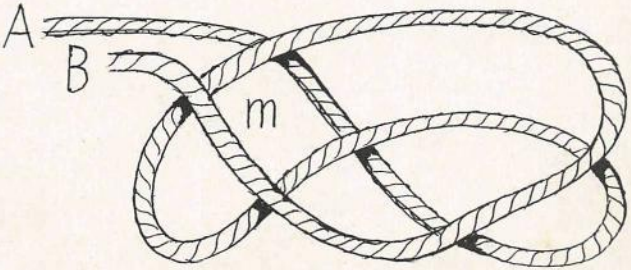
Die Augenzahlen eines Domino-Steines, den jemand ausgesucht hat, ohne ihn euch zu zeigen, könnt ihr auf folgende Weise erraten.
Ihr laßt einen Freund die linke Augenzahl des Steines mit 5 vervielfachen und zu der Summe, die er daraus erhält, 3 hinzuzählen. Dann das Ganze verdoppeln und die Augenzahl der rechten Seite des Steines hinzuzählen. (Alle Rechnungen werden im stillen gemacht.) Nun laßt ihr euch das Endresultat dieser Rechnung sagen. Im stlilen zieht ihr 6 ab und erhaltet nun eine Zahl, deren erste Ziffer die Augenzahl der linken Seite des Steines angibt, die zweite Ziffer die Augenzahl der rechten Seite. Beispiel: Gewählt wurde der Stein 4/6. Rechnung $4 \times 5 = 20 + 3 = 23 \times 2 = 46 + 6 = 52$. Diese Summe wird euch genannt. Ihr zieht davon 6 ab und erhaltet 46. Das sind 4/6, die Augenzahl 4 auf der linken Seite des Steines und 6 auf der rechten Seite.

73. Die Zauberschlingen

Seil



Nimm ein etwa 2 m langes nicht zu dickes Seil, das sich leicht in beliebige Bogen legen läßt, und lege es auf den Tisch. A und B werden mit Daumen und Zeigefinger festgehalten. Fordere jemanden auf, einen Finger in einen beliebigen Punkt der Schlinge zu legen, damit sie nicht weggezogen werden kann. Fast immer wird der Punkt m gewählt werden. Wird nun am Ende gezogen, so gleitet die Schlinge ohne Hindernis an den Fingern vorüber (obere Abbildung).
Jetzt soll der Finger wieder auf den Punkt m gebracht werden. Diesmal wird er beim Wegziehen von der Schlinge festgehalten werden (untere Abbildung).



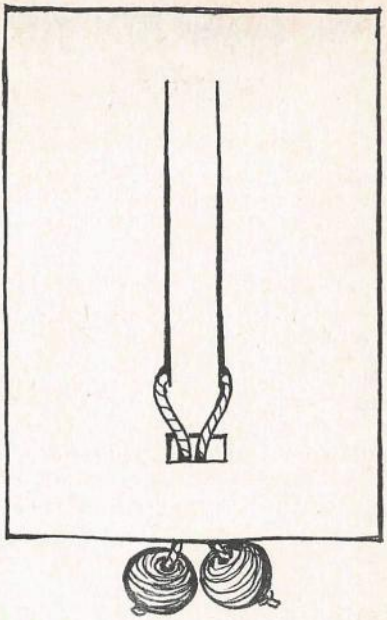
74. Geld durch ein Loch stecken

Geld durch ein Loch stecken, das kleiner im Durchmesser ist als das Geldstück, ohne daß das Papier zerrissen wird. Das hört sich so unmöglich an und ist doch ganz einfach: Das Stück Papier, in das ihr das Loch geschnitten habt, ist etwas kleiner als das Geldstück, aber genauso rund. Ihr faltet es zur Hälfte zusammen, so daß das Loch auch zur Hälfte geteilt ist. Der Pfennig wird in den Kniff auf das Loch gelegt, und wenn ihr nun an beiden Seiten neben dem Loch etwas zieht, wird dieses länglich und das Geldstück kann durchfallen.

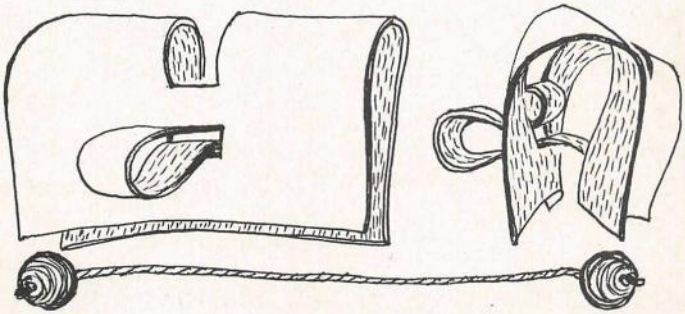
75. Der Holzperlentrick

Leder, Holzperlen, Schnur, Schere

Zum Schluß möchte ich euch noch einige kleine Kunststücke verraten, die ihr überall zeigen könnt, auch in eurer Zaubervorstellung. Vor allem kann man damit eine ganze Gesellschaft beschäftigen, weil jeder etwas zu tun bekommt.
Aus einem Stück Leder schneiden wir uns ein Rechteck von ungefähr 5 × 7 cm. In die Mitte dieses Lederstückes schneiden wir uns zwei Schlitze, 5 bis 6 mm auseinander, 1/2–1 cm von der oberen Kante entfernt und 1 1/2–2 cm von der unteren Kante. Unter diese beiden Schlitze schneiden wir ein rechteckiges Loch, das so breit ist wie der Streifen zwischen den beiden Schlitzen, aber niedriger, ungefähr 3 mm hoch. Von hinten nach vorn führen wir nun durch das Loch eine Schnur, gehen mit ihr hinter dem schmalen Lederstreifen vorbei und gehen nun von vorn nach hinten wieder durch das Loch. An die beiden Enden der Schnur knoten wir je eine große Holzperle, die so groß sein muß, daß sie nicht durch das Loch zu stecken ist. Diese Kugeln mit der Schnur



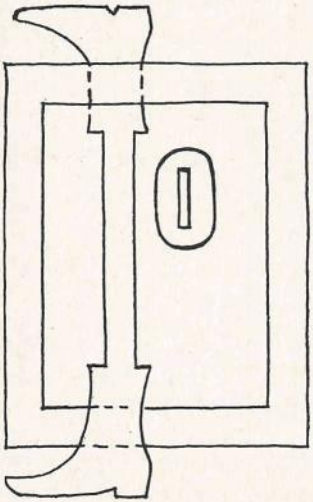
sollen nun von dem Lederrechteck abgemacht werden, ohne daß sie abgeknotet werden, noch daß etwas zerschnitten oder zerrissen wird. Man zieht den schmalen Lederstreifen, hinter dem die Schnur entlanggeht, nach hinten durch das rechteckige Loch so weit vor, bis man die eine Holzperle dahinter hervorziehen kann. Diese Lösung darf aber nicht so bald verraten werden.

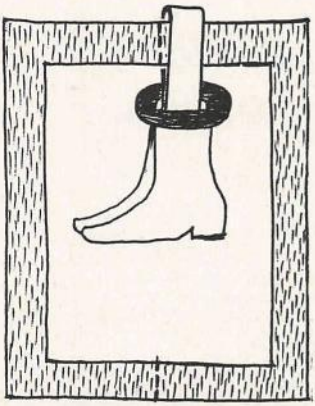


76. Das eingerahmte Stiefelpaar

Leder, Schere, Messer

Ein Paar aus Leder geschnittene Stiefel sind von einem Lederrahmen abzumachen, wieder ohne etwas zu zerreißen oder zu zerschneiden. – Man legt den Rahmen auf die Hälfte zusammen, schiebt die Stiefel bis dicht an den Faltbruch und kann nun die ovale Scheibe, die über den Stiefeln sitzt, nach oben über den Faltbruch auf den Rahmen schieben, und die Stiefel lassen sich nun leicht abheben. Genauso, wie die Stiefel abgemacht wurden, kann man sie wieder aufhängen, und so werden sie auch zu Anfang aufgehängt. Wie vorhin schneiden wir uns alle drei Teile aus Leder zu: den Rahmen, die ovale Scheibe und das Paar Stiefel, die durch einen Streifen fest miteinander verbunden sind; die Zeichnung zeigt alles.



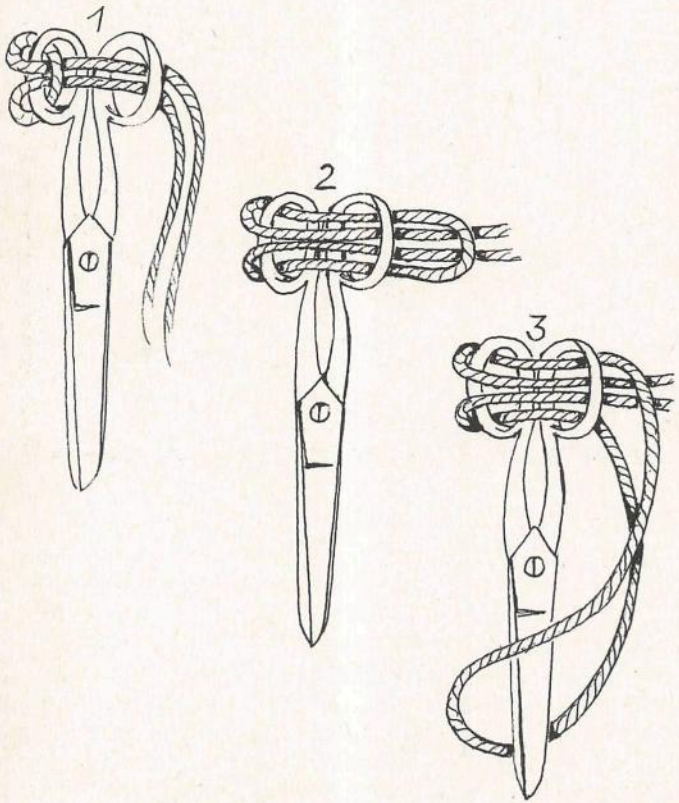


77. Die gefesselte Schere

Seil, Schere

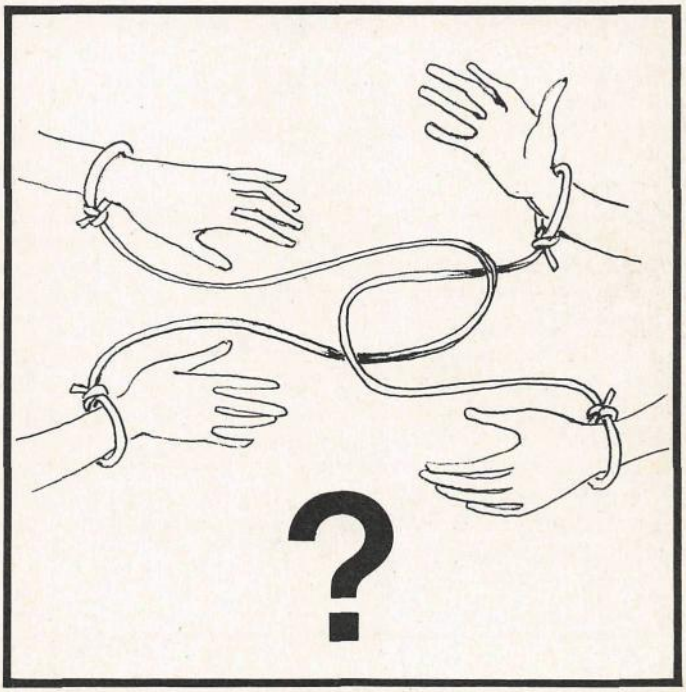
Ein Seil von ungefähr 2 m Länge legen wir auf die Hälfte zusammen, ziehen die Schleife durch das eine Griffloch einer Schere, stecken die freien Enden durch diese Schleife und ziehen stramm, so daß die Schlinge ganz fest an dem Griffloch sitzt. Die beiden freien Enden ziehen wir nun von vorn nach hinten durch das zweite Griffloch der Schere, wie

die Zeichnung (1) zeigt. Nun binden wir die Schere mit den freien Enden des Seiles an ein Tischbein, eine Stuhllehne oder den Griff eines Schrankes.
Die Aufgabe heißt: die Schere zu befreien, ohne sie loszubinden oder das Seil zu beschädigen.
Die Schlinge vom ersten Griffloch wird auch durch das zweite Griffloch gezogen, und zwar so weit heraus, daß sich die Schere hindurchstecken läßt (2). Sie ist dann frei; nur muß man darauf achten, daß das Seil der Schlinge, das in den Grifflöchern als oberstes läuft, vor der Schere, das untere Seil hinter der Schere entlangläuft, wenn es durchgesteckt wird, da sich sonst eine neue Befestigungsschlinge bildet, statt daß die Schere frei wird (3).

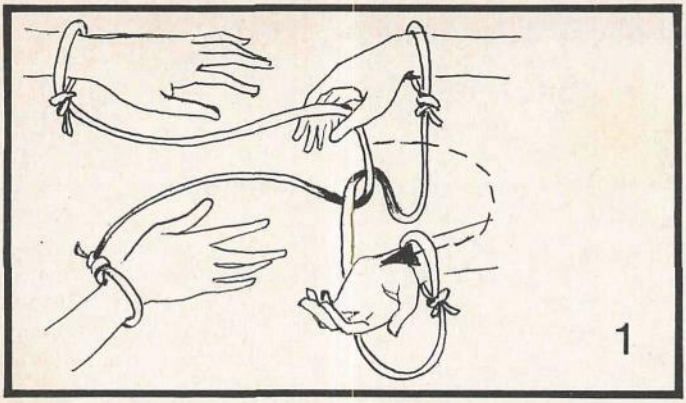


78. Befreiung aus einer Schlinge

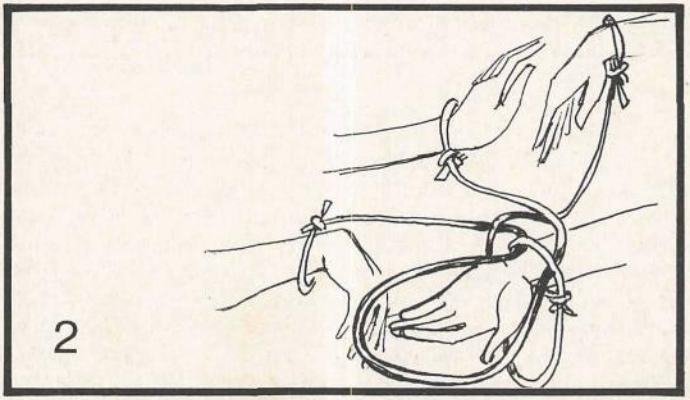
2 Seile



Von einem Handgelenk zum anderen bindet ihr einem Mitspieler ein Seil. Euch selber laßt ihr genauso ein Seil von einem zum anderen Handgelenk binden, doch ehe das Seil am zweiten Handgelenk festgebunden wird, muß es erst durch die Schlinge, die das Seil des Mitspielers bildet, gezogen werden, so daß ihr beide miteinander verkettet seid (1). Der Mitspieler wird aufgefordert, sich zu befreien, ohne das Seil loszuknüpfen, zu zerreißen oder zu zerschneiden. Er wird es trotz der größten Mühe nicht fertigbringen, wenn er das Kunststück nicht kennt. – Um los-



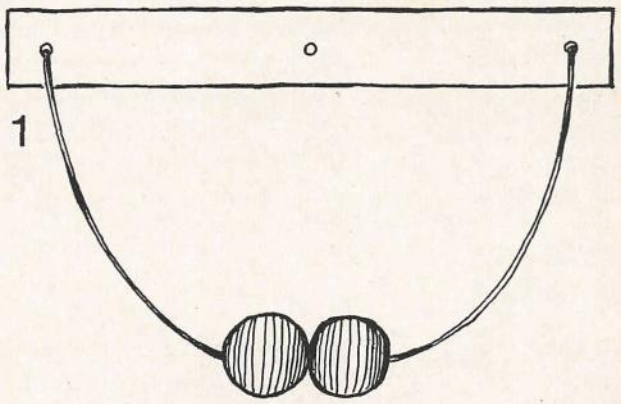
zukommen, muß man das Seil des anderen in der Mitte fassen, von hinten nach vorn durch die Schlinge an einem der eigenen Handgelenke ziehen und über die Hand streifen (2). Dabei muß man darauf achten, daß man das Seil an derselben Hand durch die Schlinge zieht, wo bei dem anderen das oben liegende Seil herkommt. Kommt das Seilende, das auf unserer Schlinge oben liegt, von der rechten Hand des Mitspielers, so müssen wir das Ende auch bei unserer rechten Hand durch die Schlinge am Handgelenk stecken. Machen wir es falsch, so entsteht noch eine Umschlingung der beiden Seile.



79. Das Holzkugelpärchen

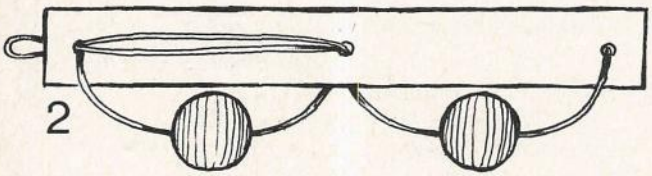
Holzleiste, Bindfaden, 2 Holzkugeln

In eine Holzleiste von ungefähr 4 cm Breite, 1/2 cm Dicke und 30–40 cm Länge werden drei Löcher gebohrt, in die Mitte eines und an jedes Ende 1 cm von der Kante entfernt eines. Die Löcher müssen so weit sein, daß ein Bindfaden hindurchgesteckt werden kann. Der Bindfaden, der 2 1/2mal so lang ist wie die Leiste, wird mit seinem einen Ende durch das eine äußere Loch von vorn nach hinten gesteckt und bekommt einen Knoten, der das Zurückrutschen verhindert. Zwei durchbohrte Holzkugeln werden nun auf den Faden gezogen, und dann wird das andere Ende des Bindfadens genau wie vorher am anderen Ende der Leiste befestigt, so daß die beiden Kugeln auf einer großen Schlinge an der Leiste hängen (1). Wir fassen nun den Faden zwischen den

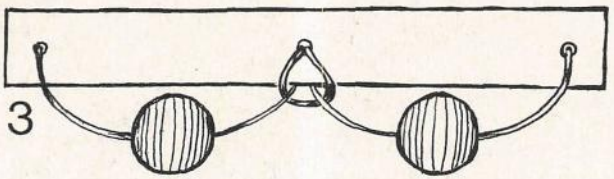


beiden Kugeln, stecken ihn, so doppelt wie er ist, von hinten nach vorn durch das mittlere Loch und ziehen ihn so weit heraus wie nur möglich. Jetzt stecken wir diesen doppelten Faden durch das eine seitliche Loch von vorn nach hinten, ziehen die Schleife über den Knoten des Fadens

und holen den doppelten Faden wieder zurück durch das Loch (2). An der anderen Seite machen wir das gleiche;

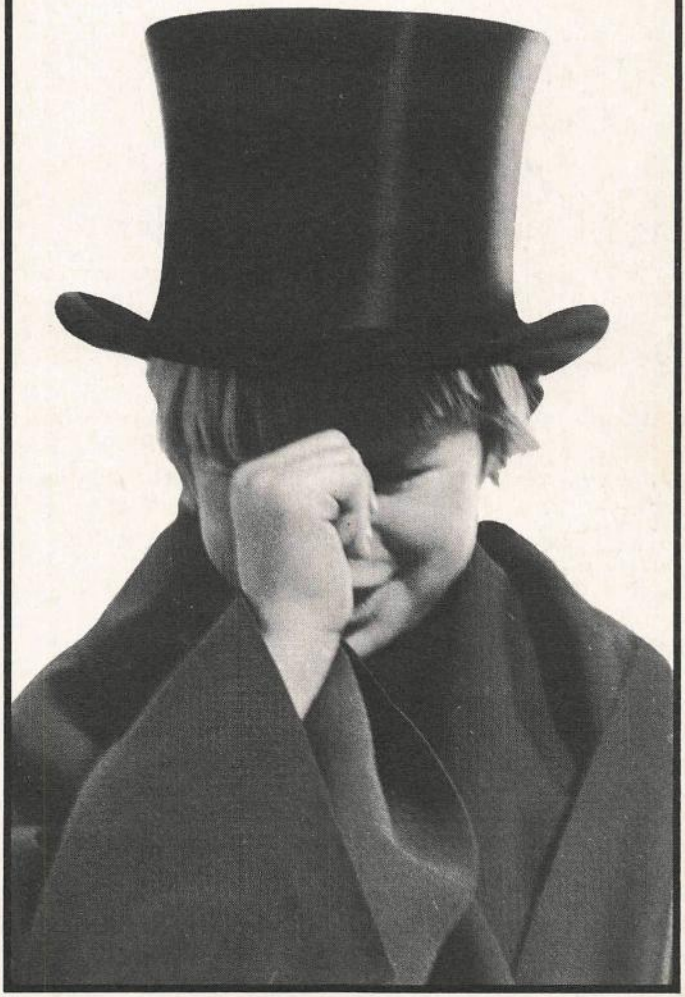


ziehen wir jetzt die Kugeln herunter, so erhalten wir eine doppelte Schlinge an der Leiste, auf der je eine Kugel hängt und die in der Mitte durch eine Schlinge, die von hinten durch das mittlere Loch kommt, gehalten wird (3). Die Auf-



gabe heißt nun: Beide Kugeln sollen auf einer Schlinge hängen und die andere soll leer sein, oder beide Kugeln sollen auf einer großen Schlinge hängen, so daß das mittlere Loch leer ist. Beim Abmachen dieser doppelten Schlinge muß man darauf achten, daß nun die mittlere Fadenöse hinter dem Knoten durch das seitliche Loch und wieder über den Knoten geführt wird, weil sonst wieder eine doppelte Verschlingung kommt, es wird also wie vorhin nur rückwärts gearbeitet.

Allerlei lustige Tricks und Zauberscherze



80.

2 Bleistifte

Jemand muß seine Augen fest schließen und Zeige- und Mittelfinger einer Hand kreuzen. Bewegt man nun einen Bleistift vorn zwischen den gekreuzten Fingern auf und ab, so daß er beide Finger gleichzeitig berührt, so wird der andere das Gefühl haben, es seien zwei Bleistifte. Nehmen wir nun zwei Bleistifte und bewegen sie gleichmäßig an den Außenkanten der gekreuzten Fingerspitzen auf und ab, so wird der andere auf unsere Frage, wieviel Bleistifte es wären, antworten, daß es einer sei. Das kommt daher, weil man sonst gewohnt ist, mit den Außenkanten der beiden gekreuzten Finger einen Gegenstand zu fühlen, da sie ja ungekreuzt nebeneinander liegen. Und umgekehrt ist es dasselbe.

81.

Ihr behauptet nun, daß ihr jemanden zwingen könnt, »blau« zu sagen, ob er will oder nicht. Der andere wird sich alle Mühe geben, die Farbe nicht zu nennen, so oft ihr ihn auch nach den Farben verschiedener Gegenstände fragt. Dann müßt ihr eine Frage stellen, auf die er mit »braun« antworten muß. Daraufhin sagt ihr dann: »Siehst du, nun hast du doch ›braun‹ gesagt.«. Der andere wird voller Empörung erwidern: »Ich durfte ja auch ›braun‹ sagen, nur ›blau‹ sollte ich nicht sagen!« Und dann hat er eben doch »blau« gesagt.

82.

Schnur, Löffel

In die Mitte einer längeren dünnen Schnur knoten wir einzeln mehrere silberne Löffel verschiedener Größe (besser noch verschieden große Feuerhaken). Mit den Händen faßt man nun die Enden der Schnur und drückt sie mit den Zeigefingern in den Gehörgang der Ohren. Man beugt sich etwas vor, damit die Löffel frei hängen, und läßt sie gegen

einen Stuhl oder den Herd schlagen. Es hört sich dann an, als würden Glocken läuten. Je größer die Löffel oder Feuerhaken sind, desto tiefer und voller wird der Ton.

83.

Dünne Schnur

Auch den Donner kann man auf ähnliche Art nachmachen. Wieder werden die beiden Enden der dünnen Schnur mit den Fingern in den Gehörgang der Ohren gedrückt. Ein anderer faßt das freihängende Ende der Schnur, zieht es stramm und kratzt an der Schnur entlang. Es ertönt im Ohr nun ein donnerähnliches Geräusch.

84.

Daß Weingläser gut klingen, wenn man mit ihnen anstößt, wißt ihr alle. Man kann sie aber auch noch anders zum Klingen bringen. Die Gläser müssen einen Stiel haben, an dem man sie auf dem Tisch festhält. Nun feuchtet man den Zeigefinger der rechten Hand etwas an und fährt mit leichtem Druck gleichmäßig auf dem oberen Rand immer rundherum. Das Glas fängt an zu schwingen und zu klingen. Jedes Glas hat einen anderen Ton, der von der Dicke der Glaswand, von dem Schliff, von der Größe des Glases usw. abhängt. Gießt man Wasser in das Glas, verändert sich der Ton auch – so kann man eine Reihe verschieden voller Gläser sogar auf die Tonleiter abstimmen. Vorsicht! Keine angeschlagenen Gläser verwenden. Ihr verletzt euch sonst.

85.

Ihr behauptet, daß euer Mitspieler nicht mehr allein aufstehen kann. Er wird es nicht glauben und sich sofort erheben wollen. Dann müßt ihr gleich mit aufstehen, damit er nicht *allein* aufgestanden ist.

86.

Spiegel, Papier, Bleistift, Zeitung

Sehr lustig ist die Sache, bei der kaum einer seinen eigenen Namen schreiben kann. Hinter ein Stück weißes Papier wird ein Spiegel so gehalten, daß der Schreibende, der davor sitzt, im Spiegel das weiße unbeschriebene Papier sieht. Damit er nun nicht direkt auf dies Papier sehen kann, wird eine Zeitung darübergehalten, aber so, daß er noch darunter schreiben kann und darüber noch im Spiegel das weiße Papier sieht. Nun soll er seinen Namen auf das Papier schreiben, doch so, daß man ihn im Spiegel richtig lesen kann. Das ist nicht leicht, weil oben und unten nun vertauscht ist, und die Hand immer anders gehen will, als sie es muß.

87.

Spiegel, Papier, Bleistift, Zeitung

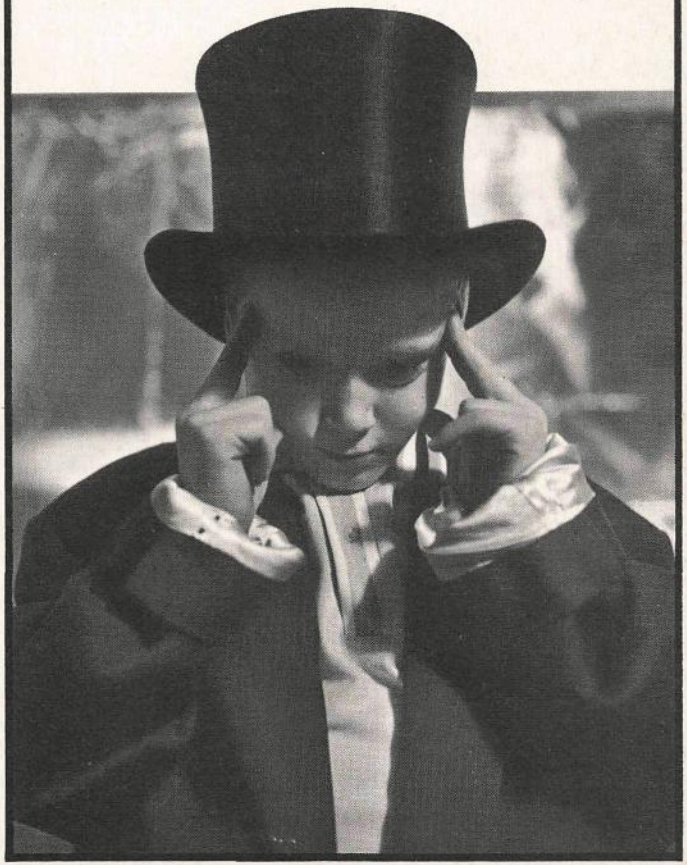
Für Kinder, die noch nicht schreiben können, macht ihr vier Punkte auf ein Stück Papier, die nun zu einem Viereck miteinander verbunden werden sollen. Da auch wieder nur in den Spiegel gesehen werden darf, macht es für alle, die zuschauen, viel Spaß, wenn der Schreibende nicht weiß, wohin er von dem einen Punkt aus gehen muß, um zu dem nächsten zu kommen. Beides, das Namen-Schreiben und auch das Verbinden der Punkte ist schwerer, als man es sich vorstellt; versucht es mal!

88.

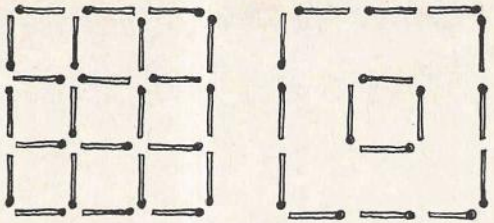
Likörglas, Postkarte

Jemand soll ein Glas, das bis an den Rand mit Wasser gefüllt ist, umgekehrt tragen. Könnt ihr das? – Ihr braucht dazu nur eine Postkarte zu nehmen, sie fest auf den oberen Glasrand legen, die Hand dann noch darauf und nun alles zusammen umzukehren. Nehmt ihr nun die Hand unter der Karte fort, so bleibt sie an dem Glas hängen, und das Wasser fließt nicht heraus. Das kommt daher, weil keine Luft in das Glas kann und die Luft von außen stärker gegen die Karte drückt als das Wasser von innen.

Spiele mit Streichhölzern



89.

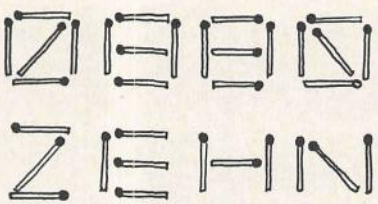


Acht Streichhölzer fortnehmen, so daß zwei Quadrate übrigbleiben.

90.

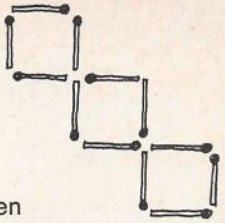
Sieben Streichhölzer wegnehmen, so daß neun übrigbleiben.

91.



Sieben Streichhölzer wegnehmen, so daß zehn übrigbleiben.

92.

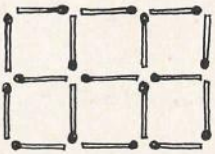


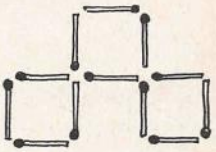
Durch Umlegen aus vier Quadraten drei gleich große machen.

93.

Drei Streichhölzer so umlegen, daß drei gleich große Vierecke gebildet werden.

94.



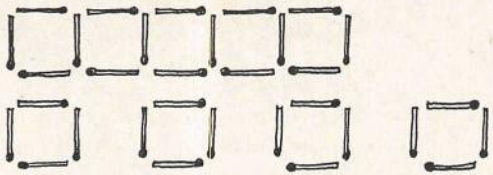


Fünf Streichhölzer entfernen, so daß drei gleiche Quadrate bleiben.

95.

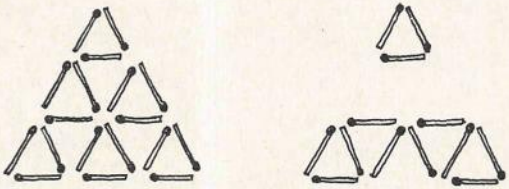
Drei Streichhölzer umlegen, so daß drei Quadrate entstehen.

96.



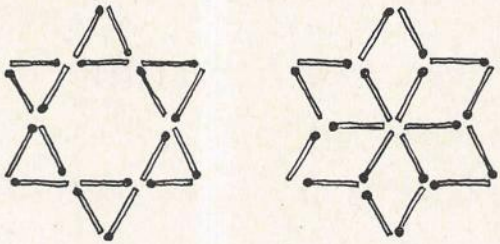
Vier Streichhölzer umlegen, so daß vier Quadrate bleiben.

97.



Fünf Streichhölzer entfernen, so daß fünf Dreiecke übrigbleiben.

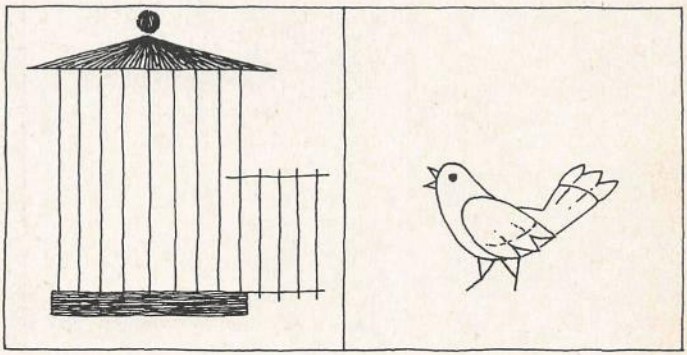
98.



Sechs Streichhölzer umlegen, so daß sechs gleich große Vierecke bleiben.

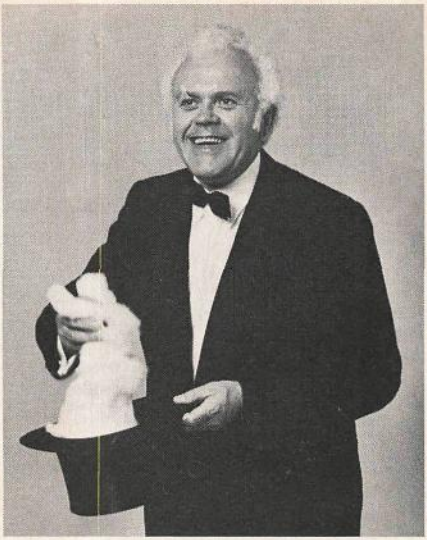
99. Ein gezeichneter Vogel kann spazierengehen

Karton, Tusche, Tuschefeder



Auf eine rechteckige Karte aus Karton, die ungefähr 3 × 6 cm groß ist, zeichnen wir uns eine Mittellinie, die die Karte wie einen Dominostein in zwei Hälften teilt. Auf die eine Hälfte zeichnen wir nun mit schwarzer Tusche einen Vogelkäfig mit offenstehender Tür, und auf die andere Hälfte einen Vogel, mit dem Kopf zum Käfig gewandt, so klein, daß er in den Käfig passen würde. Eine zweite unbezeichnete Karte wird senkrecht auf die Mittellinie gehalten, so daß die kleinere Höhe nach oben steht. Nähern wir nun unser Gesicht dem Bild immer mehr, so daß die Nase die hochstehende Karte fast berührt und wir mit jedem Auge nur eine Hälfte des Bildes sehen, dann scheint es, als ob der Vogel immer weiter in den Käfig hineinspaziere.

Über den Autor:



Martin Michalski, Jahrgang 1927, ist hauptberuflich Turbo-Maschineningenieur. Weil er als Kind über umständliche und unvollständig geschriebene Zauber-Anleitungen enttäuscht war, beschloß er, andere Kinder mit seinen Büchern nicht zu enttäuschen. Zaubertechnische Beschreibungen erklärt er durch Text und Bild leicht verständlich und doch genau. In Schritt-für-Schritt-Technik wird den Lesern das faszinierende Hobby Zaubern auf einfache Weise erläutert.
Bisherige Veröffentlichungen:

Zauberbücher

1959 Zauberbuch für Kinder (Taschenbuch)
1959 Der perfekte Magier
1962 Hexerei mit Karten
1965 Das neue Zauberbuch (Taschenbuch)
1968 Zaubern ist ganz leicht
1975 Die Zauberpalme und 13 andere Zaubertricks
(Ravensburger Spiel- und Spaßbuch)

Zauberkästen

1958 Der große Zauberkünstler
1963 Der Meisterzauberer
1965 Der Zauberlehrling
1974 miracle — Kartentricks

Zauberkästen

von Martin Michalski
aus dem Otto Maier Verlag Ravensburg

In jedem dieser Zauberkästen findest Du genaue, bebilderte Anleitungen für viele tolle Tricks, mit denen Du Deine Freunde, Bekannten und Verwandten bei kleinen Festen oder anderen Gelegenheiten in Staunen versetzen kannst. Zu jedem Trick sind die nötigen Zauberutensilien bereits vorhanden, so daß Du, ohne langes Vorbereiten, eine Vorstellung geben kannst.

Der Zauberlehrling

Dieser Kasten ist besonders gut für den Anfang geeignet. Durch das leicht verständliche Anleitungsheft wirst Du Schritt für Schritt in die Geheimnisse der magischen Kunst eingeführt. Die Tricks und die Zauberutensilien sind so ausgesucht, daß Du ohne allzulanges Üben erfolgreich auftreten kannst, mit einigen sogar sofort — Deine Freunde werden verblüfft sein. (Art. Nr. 6265002)

Der große Zauberkünstler

Hast Du schon einige Tricks ausprobiert und die Spielregeln einer guten Vorführung kennengelernt, so kannst Du in diesem Kasten Anleitungen und Geräte für viele besonders eindrucksvolle magische Kunststücke finden. Und mit den vorbereiteten Zauberutensilien wirst Du bald jeden Trick perfekt vorführen können. Eine ganze Reihe davon gehen fast wie von selbst — aber wie, das ist Geheimsache. (Art. Nr. 6265000)

Noch etwas zum Schluß: Vergiß bei Deinen Auftritten und auch sonst nie die »7 Regeln der Zauberkunst«, wie sie in diesem Buch auf Seite 17 angeführt sind. Zaubern wird dann bestimmt für Dich und für Deine Zuschauer ein spannendes Hobby bleiben.

Ravensburger Taschenbücher

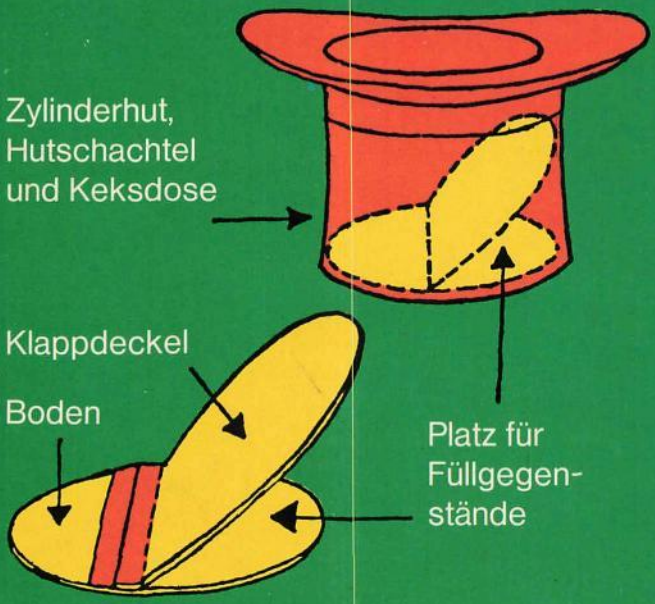
Mein Hobby

Basteln fast umsonst

von Eve Harlow Band 397

Viele Bastelvorschläge für herrliches Spielzeug, das wenig kostet: Wigwam aus altem Bettuch – Fahrzeug aus abgefahrenen Autoreifen – Totempfahl aus Joghurtbechern – Kegelspiel aus Plastikflaschen – Zimmergolf, Stelzen, Puppen aus Dosen – Dorf, Puppenhaus und Möbel aus Schachteln – Masken und Sparschweine aus Pappmaché – Sparstrumpf aus alter Socke – und vieles andere mehr.

Weitere Themen:



Wie kommt es, daß große Zauberer aus einem harmlosen Zylinder interessante Gegenstände hervorzaubern? Genaueres dazu steht auf Seite 121.
Oder willst du Tinte in Wasser verwandeln? Einen Spazierstock in der Luft schweben lassen? Feuer essen?
Mit diesem Buch kannst du selbst zum großen Zauberer werden, der Freunde und Familie verblüfft.

Mein Hobby

Ravensburger Taschenbücher

ISBN 3-473-39449-1
DM 4,90